JOCURI ȘI JUCĂRII



2

ENCICLOPEDIA PRACTICĂ A COPIILOR

EDITURA ION CREANGĂ

Autori:

PAUL CARAVIA
VINTILĂ MIHĂILESCU
CLAUDIU VODĂ

Referent științific:

PROF. UNIV. DR. **URSULA ȘCHIOPU**

coperta:

VAL MUNTEANU

MACHETA: FLORENTINA PREDA

DRAGI COPII,

Enciclopedia aceasta s-a născut din dorința de a vă pune la dispoziție o gamă variată de modalități practice pentru petrecerea timpului liber în chip cît mai plăcut și mai util. Ea vă oferă posibilitatea să alegeți acele domenii de activitate spre care vă simțiți mai atrași și în care vă puteți pune mai bine la încercare capacitățile voastre creatoare. Pentru orice specialitate optați, fie că sînteți începători la vîrsta primelor clase școlare, sau că ajungeți în rîndurile celor avansați către paisprezece ani, sperăm ca în oricare situație să găsiți îndemnurile către angajarea viitoare într-o muncă susținută și progresivă.

Însumînd experiența unora dintre cei mai pricepuți și entuziaști specialiști din țara noastră, care desfășoară o muncă inspirată cu pionierii, lucrarea de față urmărește să vă trezească dragostea și pasiunea față de știință, tehnică, artă, sport sau joc, fără a avea, firește, pretenția de a epuiza vreun sector.

Nădăjduim ca lectura celor șapte volume ale enciclopediei, cît și parcurgerea bibliografiei recomandate, să ofere minților voastre iscoditoare aripile și cutezanța reușitei multilaterale în viață.

Cea mai mare satisfacție a noastră va fi să auzim cîndva că inventatori, savanți, artiști sau campioni ai României socialiste vor recunoaște că inițierea și primele imbolduri hotărîtoare pentru afirmarea lor plenară au țîșnit din paginile acestea.

EDITURA ION CREANGĂ

vol. I Inteligență și îndemînare tehnică: bricolaj, sticlărie, electrotehnică, electronică, automatică, telecomunicații, construcții radio-televizoare, mecanică fină, karting, aeromodelism, navomodelism, automodelism, rachetomodelism, mașini agricole, jocuri mecanice, chimie practică, exploatarea petrolului; confecții, cusături naționale, tapiserie.
Colecții: cusături naționale.

vol. II Jocuri și jucării: jocuri de: abilitate, carnaval, călătorie, concurs, construcții, cuvinte, desen, distracție, dramatizări, echilibru, enigmistică, ghicitori, gimnastică, îndemînare, mișcare, observare, perspicacitate, pregătire pentru apărarea patriei, natură senzorială, ștafete, natură umoristică etc.; mic dicționar al jucăriilor.
Colecții: ludotecă.

vol. III Pasionații de literatură și istorie: cercuri, cenacluri și reviste literare, arta de a citi, istorie, arheologie, numismatică, căutători de comori.
Colecții: folclor, numismatică, arhivistică, arheologie, muzeistică.

vol. IV În țara muzelor: desen, pictură, grafică, sculptură, artizanat, ceramică, pirogravură, metaloplastie, linogravură, teatru școlar și teatru de păpuși; dansul, muzica, cinefoto.
Colecții: cartofilie, ex-libris, filatelie, foto-diatecă, disco-fonotecă.

vol. V Prietenii naturii: agrotehnică, legumicultură, silvicultură, floricultură, pomicultură, viticultură, plante medicinale; cuniculicultură, columbofilie, avicultură, acvaristică, sericicultură, apicultură; ecologie și ocrotirea naturii, acvanautică.
Colecții: ierbare, semințare, insectare, terarii, vivarii, scoicare, muzee de științele naturii.

vol. VI De la Pămînt la stele: geologie, geografie, meteorologie, speologie, astronomie, astronautică.
Colecții: pietrare, cartografie, dia-fototecă ș.a.

vol. VII Sportul și turismul: atletism, baschet, canotaj, fotbal, gimnastică, haltere, handbal, hochei, iachting, înot, judo, lupte, oină, patinaj, pescuit sportiv, polo, popice, rugbi, șah, schi, scrimă, tenis de cîmp și de masă, tir, volei; turism, cicloturism, tabere, orientare turistică.
Colecții: trofee, medalii, plachete, cupe, insigne, fotografii, muzee.

«Copilul rîde:
Înțelepciunea și iubirea mea e jocul!»

LUCIAN BLAGA

CAPITOLUL I

Vîrstele jocului

1. JOCURI, JUCĂRII, JUCĂTORI

«Cade și îndată sare,
Parcă ar avea picioare.
Se lovește și nu plînge.
Ce să fie oare?»

(MINGEA)

Copii, v-ați gîndit vreodată cîte jocuri știți, cîte le-ați jucat singuri sau cu unul, doi, trei sau mai mulți parteneri? Chiar dacă ați încerca să întocmiți o asemenea listă, desigur că adesea ați ezita să treceți în ea unele acțiuni spontane, cum ar fi întrecerea la fugă cu un prieten, cățăratul într-un arbore, aruncarea unei pietre în apă, imitarea strigătului unui animal, a zgomotului pe care-l face trenul în mers, și multe alte asemenea «distracții» care, de fapt... tot jocuri sînt sau măcar conțin elemente de joc.

Nu cunoaștem să se fi tipărit undeva o enciclope-

die integrală a jocului, adică o carte în care să fie descrise (sau măcar numite) toate jocurile tuturor copiilor din lume. Vă dați seama că o asemenea lucrare este practic imposibil de realizat. Și totuși, dacă cineva s-ar încumeta s-o facă, ar fi de prea puțin folos, în raport cu uriașul efort depus, fiindcă cine ar avea timp să practice toate aceste jocuri, ori cel puțin o parte din ele, sau măcar să le citească? Și dacă un copil ar încerca, nu se știe dacă ar fi mulțumit să se joace mereu numai după felul în care îl învață alții, după modele și metode ce, poate, nu-i sînt întotdeauna pe plac, nu corespund preferințelor, temperamentului și personalității sale. Nu, desigur. Cu toate acestea, nici nu se poate renunța la adevărata comoară de jocuri învățate de copii și de adulți și folosite de-a lungul mileniilor, fiindcă există dovezi materiale (jucării găsite cu prilejul săpăturilor arheologice) care atestă că puii de om se jucau și cu mii de ani în urmă, în Egipt, America, India, China— practic oriunde existau copii. Multe jocuri copiii și le transmit prin simplul contact dintre ei, oral și practic, altele și le însușesc cu ajutorul fraților mai mari, al părinților, cadrelor didactice, al cărților și revistelor, al televiziunii... Dar cîte forme au acele jocuri pe care le creează chiar copiii, folosindu-și inteligența, spiritul de inventivitate, fantezia, capacitatea de a visa...

Cînd și cum au apărut jocurile? De bună seamă, odată cu copiii, care au alergat, au sărit, s-au cățărat, au construit o cușcă, o cursă etc. Jocurile copiilor sînt o dovadă de sănătate și produc un sentiment de

voioșie și de plăcere. Ele s-au născut din legăturile lor cu natura înconjurătoare și, practic, s-au organizat în procesul vieții și al muncii. Jocul este o activitate distractivă și stimulativă a proceselor psihice, favorizînd creativitatea și optimismul. El este complementar muncii, contribuind la formarea deprinderilor de a munci. Multe din mișcările jocurilor sînt adaptate după felul în care sînt mînuite uneltele de muncă, jucăriile corespunzătoare fiind unelte mici. Dealtfel, de mult, în timpul societăților primitive, copiii învățau de la vîrstnici jocuri și exerciții care-i pregăteau în mod atractiv pentru muncă, vînătoare, acțiuni de luptă și apărare, cum erau: alergarea, aruncarea cu piatra și ciomagul, trînta, aruncarea cu praștia, pregătirea capcanelor etc. Așa s-au născut, probabil, jocul «de-a vînătoarea» și altele. Cele mai numeroase jucării descoperite din epoci îndepărtate, în multe părți ale lumii, sînt miniaturi ale unor unelte de muncă, arme și obiecte de întrebuințare comună, zilnică. Dealtfel, fenomenul este valabil și astăzi: probabil că fiecare dintre voi v-ați jucat, încă de la 1—2 ani, cu lopățele, greble, găletușe, site, forme pentru nisip, stropitori, cărucioare etc. Există, apoi, numeroase tipuri de miniaturi de bucătării, mașini de cusut, truse de tîmplărie, truse medicale etc. Mișcările și acțiunile jocurilor conțin numeroase elemente de educare pentru muncă și — în același timp — o educație fizică și psihologică. La spartani, de pildă, începînd cu vîrsta de șapte ani, copiii erau luați de la părinți și deprinși cu tot mai grele exerciții fizice me-

nite să facă din ei războinici iscusiţi şi rezistenţi. Apoi, cu timpul, au apărut şi alte tipuri de jocuri, mai abstracte, care foloseau obiecte, terenuri, reguli create anume (de exemplu: mingi, bastoane, cercuri, discuri, păpuşi etc.). Ştim aceasta tot din descoperirile făcute în morminte antice, unde s-au găsit numeroase jucării, alături de unelte, arme, obiecte de uz gospodăresc, alimente... Dar, în afară de jocurile cu obiecte şi jucării, s-au păstrat şi s-au transmis elemente arhaice de joc şi prin tradiţii, rituri, obiceiuri, în comorile milenare ale folclorului, acest sipet cu zestrea spirituală a fiecărui popor. Unele dintre ele se practică şi în zilele noastre. La noi în ţară întîlnim multe asemenea jocuri mai ales în tradiţia întîmpinării Anului nou, dar şi în obiceiuri legate de începerea însămînţărilor, pornirea oilor la munte, invocarea ploii etc. Mai ales la sate, copiii se joacă şi astăzi după modele descrise cu neasemuit farmec şi umor de năstruşnicul Nică a lui Ştefan a Petrii, cel care, la rîndul său, le învăţase de la bunici, care, la rîndul lor... Sînt şi jocuri care se referă la unele trecute evenimente ale vieţii social-istorice ale poporului nostru, de exemplu: «de-a arcaşii lui Ştefan», «de-a haiducii» etc.



Jocurile copiilor au atras atenţia multor folclorişti, pedagogi, scriitori, care le-au adunat, cercetat şi publicat în reviste sau volume. Amintim dintre acestea: *Jucării şi jocuri de copii* de Petre Ispirescu (Sibiu, 1885), *Jocuri copilăreşti* de V. Papahagi (în Analele Academiei Române, 1893), *Cîntece şi jocuri de copii* de Al. Bogdan (Braşov, 1905), *Jocuri de copii* I — III de T. Pamfile (Buc., 1906, 1907, 1908)... În anul 1930 a apărut o valoroasă culegere de jocuri cu caracter ştiinţific, de perspicacitate şi construcţii de jucării populare intitulată: *Ca să-nveţi jucîndu-te*, de Natalia Ciobanu (Editura Casei Şcoalelor, Bucureşti). Dintre scriitorii români care s-au referit la jocurile copiilor, după Anton Pann, şi le-au descris cu inegalabil farmec şi duioşie, pe locul cel dintîi trebuie aşezat cel ce a fost «un boţ cu ochi, o bucată de humă însufleţită» din Humuleşti. Apoi nu trebuie uitaţi Mihail Sadoveanu, Ion Agârbiceanu, Ioan Slavici, Ionel Teodoreanu, Victor Ion Popa, Tudor Arghezi şi mulţi alţi scriitori.

În epoca noastră jocul copiilor se bucură şi beneficiază tot mai mult de contribuţia ştiinţifică a multor cercetători. Astfel, între 28 august — 2 septembrie 1973, a fost organizat la Bucureşti cel de al IV-lea Simpozion internaţional de sociologia sportului, cu tema *Rolul social al jocurilor copiilor*, manifestare de prestigiu la care au prezentat comunicări specialişti din 28 de ţări. În anul 1970 a apărut lucrarea intitulată *Probleme psihologice ale jocului şi distracţiilor* — coordonator prof. dr. Ursula Şchiopu — în Editura didactică şi pedagogică; în 1978 Editura ştiinţifică şi enciclopedică a tipărit lucrarea *Omul, jocul şi societatea*, de Emil Verza. Tezaurul scrierilor despre jocurile copiilor se îmbogăţeşte mereu.

Cum să vă jucaţi? La această întrebare pot fi date sute de răspunsuri, pornind de la criterii diferite. De fapt,

există «vîrste ale jocului», cele mai multe fiind corespunzătoare vîrstelor copilăriei, căci la opt ani ești altul decît erai la cinci, iar la unsprezece ani ți-ai îmbogățit cunoștințele și preferințele față de cele de la nouă ani. De la jocul de a imita cățelul sau trenul și de la «construcția» unor cățel și trenuri din cuburi, ori de la pasiunea de a transpune în desene naive, așa cum se întîmplă pe la patru-cinci ani, se ajunge la treisprezece-paisprezece ani la construirea de «cățel» electronici, care «latră» în difuzor cînd li se ia «osul» din farfurie, și la amenajarea unor complicate rețele de cale ferată electrică pe care sînt dirijate garnituri încă miniaturale, dar după toate sistemele circulației trenurilor adevărate, ale timpului în care trăim. Dovadă, uluitoarele obiecte concepute și lucrate de copii în cadrul Concursului anual de creație tehnico-științifică a pionierilor și școlarilor din toată țara. «De-a cățelul» se jucau, desigur, și copiii de acum o sută sau o mie de ani, dar de-a «cățelul electronic» și cu trenuri electrice se joacă numai copiii secolului al XX-lea. Iar miine, și aceasta înseamnă peste 20 sau 30 de ani, copiii copiilor de azi se vor juca la fel de firesc cu trenuri care vor fi conduse, poate, prin biounde, cu ajutorul unor comenzi date direct din gînd computerului jucăriei, ce va fi acționată de o baterie atomică de mărimea unei semințe de mac. Iar peste alți o sută de ani, poate copiii se vor juca zburînd liber, cu grația ușoară a păsărilor născute din geniul lui Brâncuși. Atunci oare vor uita să se mai joace «leapșa», «șotron», «de-a șoarecele și pisica»? Greu de crezut. Jocurile acestea simple sînt nemuritoare ca însăși copilăria. Dar fiecare generație de copii își aduce, natural, contribuția la îmbogățirea necontenită a marii cărți a jocului, nescrisă — dar cu atît mai durabilă — folosind toate transformările cantitative și calitative ale societății în care trăiesc (căci copiii se integrează în societate și pe calea jocului), jocuri cu sau fără obiecte, de cuvinte, de mișcare, de construcții... Important este și rolul jucăriilor, care constituie un fel de materie primă, de bază materială și de unealtă a multor jocuri. Sînt jucării lucrate de adulți în ateliere și în industrie, dar și jucării meșterite de copii. Orice nouă jucărie înseamnă un act de creație, fiindcă ea înglobează inteligență, concepție, aptitudini umane, artă, muncă. Iată păpușa, o jucărie universală, întîlnită la copiii de pretutindeni. Păpușa — o jucărie, dar cîte tipuri?! În anul 1963, un fost ofițer de marină din S.U.A. a primit ca moștenire o colecție de 300 păpuși. Ei bine, aceste mici minuni de fantezie, artă și gingășie l-au fermecat și l-au determinat să continue colecția. Prin anul 1970 strînsese peste 8 000 de tipuri diferite de păpuși, dintre care unele datînd de mai bine de 3 500 ani, provenind din Egipt. Colecția de păpuși a lui Samuel Pryor — acesta este numele fostului ofițer — este considerată a fi cea mai mare din lume, dar el visează să întemeieze un centru mondial al păpușilor unde să adune alte mii de tipuri ale acestei fermecătoare jucării. Sigur, știm că nimeni nu va izbuti vreodată să colecționeze toate felu-

rile de păpuși ce au existat sau există, ca și cele pe care le născocesc copiii. Dacă ne-am gîndi numai la cele mai simple, dintre cele meșterite din coceni sau foi de porumb, așa cum se mai joacă unii copii la sate, ori la cele modelate din lut — caloienii — sau la cele făcute din cîrpe, sau... Desigur, fiecare copil își face singur cel puțin o păpușă, ori un camion, căruță sau mașină, inventează cel puțin un joc și acesta este, în esență, faptul cel mai important. «Colaborarea» tuturor copiilor pentru ca lumea mirifică a jocului să fie mereu mai largă, mai frumoasă, mai pasionantă, este extrem de prețioasă, chiar dacă fiecare copil nu știe decît zece sau douăzeci, ori o sută de jocuri.

*

Pornind de la aceste gînduri s-a născut cartea de față, consacrată jocurilor și jucăriilor pentru copii. Ea nu are, nici pe departe, pretenția ambițioasă de a vă învăța cum să vă jucați; nici nu încearcă să vă prezinte toate tipurile de jocuri cu putință în cele circa 330 de exemple date. Scopul ei este mult mai limitat, dar este bine să vă opriți asupra lui cu atenție. Enciclopedia vă prezintă numai cîteva modele de jocuri, dintre care pe unele s-ar putea să le cunoașteți, cum sînt: «capra», «leapșa», «cercul», «coarda», «șotronul» etc. Oferindu-vă prilejul să vi le reamintiți pe cele știute, de a citi despre altele noi, de a vedea că sînt posibile multe schimbări (variante) la aproape oricare joc, vă invităm să deveniți, la rîndu-vă, autori, **creatori de jocuri și jucării**, pornind, poate, de la acțiunea de a găsi noi variante unora din cele scrise aici și, desigur, de a continua, inventînd noi jocuri cu care să vă petreceți o parte din timpul liber, singuri sau împreună cu prietenii și colegii voștri — prilejuri cînd jocul capătă dimensiuni mai largi și un farmec mai deosebit, fiindcă, jucîndu-se împreună cu alți copii, fiecare își pune în valoare calitățile în mod competitiv, dar — în același timp — fiecare învață să fie corect, drept, disciplinat, bun tovarăș, să-și subordoneze interesele personale celor ale grupului, echipei din care face parte, jocul căpătînd un plus de voioșie și atracție.

Sub îndrumarea părinților, fraților mai mari și — în special — a cadrelor didactice, voi copiii sînteți creatori și transmițători ai unui număr tot mai mare de jocuri amuzante, rebusuri, experimente „științifice miraculoase și, de asemenea, ingenioși constructori de jucării. Multe din aceste jocuri sînt incluse, în mod atractiv, în programele manifestărilor școlare, ca și în cele ale coloniilor sau taberelor de vacanță pentru șoimii patriei și pionieri, ori sînt practicate în timpul excursiilor și expedițiilor pionierești.

Inventați și construiți mereu alte jocuri și jucării, alcătuiți colecții pe această temă. În acest fel unele reușite ale voastre se vor putea înscrie în marea întrecere a creației, iscusinței, fanteziei și hărniciei care este Festivalul național «Cîntarea României», organizat din inițiativa părintelui fericitei voastre copilării, tovarășul Nicolae Ceaușescu.



2. JOCURI DE COPII DIN FOLCLORUL ROMÂNESC

«...ne jucam noi băieţii de-a mijoarca şi alte jocuri şi jucării pline de hazul şi farmecul copilăresc...»

ION CREANGĂ

De vîrsta voastră, a copiilor, sînt legate nenumărate jocuri şi cîntece ritmate, unele venind din timpuri străvechi, altele reflectînd epoca însorită a socialismului, toate în continuă mişcare şi transformare. Copiii se joacă tot atît de natural cum respiră sau rîd. Există deci, în marea bogăţie de tradiţii a poporului nostru, un capitol aparte — folclorul copiilor — care vădeşte o mare forţă plastică, preferinţe pentru formule aşa-zis «magice», fantastice, ritmuri incantatorii şi rime năstruşnice. Astfel, în primul rînd trebuie amintite acele şugubeţe *numărători* atît de folosite în nenumărate jocuri:

An, dan, dez / zizi, mani, frez / zizi, mani, pomparez / an, dan, dez!

Sau una pomenită de scriitorul Ion Agârbiceanu în amintirile sale din copilărie, din regiunea Cenade, judeţul Alba:

uni, dani, tini, pani, roti, coti, sava, mîli, gîli, cioc!

Uneori numărătorile folosesc cuvinte rimate:

unili, tunili; douăle, ouăle; treile, cheile; patrului, împăratului; cincili, clincili; şăsili, văsălii; şăptili, laptili; optili, coptili; nouli, ouli; zecile, berbecele!

Ori ca prin zona Videle (jud. Teleorman):

unica, doica, treica, pătrica, cincica...

Uneori numărătoarea devine o adevărată poezie naivă:

una, două / hai că plouă; / trei, patru, / hai la teatru; / cinci, şase, / spală vase; / şapte, opt, / suflă-n foc; / nouă, zece, / un pahar cu apă rece, / pentru omul care trece, / ş-o cafea amară, / ieşi, te rog, afară!

Tot prin astfel de numărători cei mici învaţă zilele săptămînii sau lunile anului, de pildă:

luni, lunei, marţi, marcovei, / miercuri am plecat la tîrg, / joi am tîrguit, / vineri am venit acasă, / sîmbătă m-am odihnit, / duminică ce-o face tata oi face şi eu.

Apoi copiii se joacă rostind *poeme-incantaţii* pentru soare sau lună, fenomene ale naturii, fluturi, animale şi plante, ca în «Cîntecul soarelui» (cules de folcloristul G. Dem. Teodorescu):

Treci ploaie trecătoare, / Că te-ajunge soarele, / Şi-ţi taie picioarele / Cu un mai / Cu un pai / Din căciula lui Mihai / Plină cu coji de mălai. / Aruncă la cai; / Caii nechează / Cîinii aleargă; / Ieşi, mamă, cu druga / Să mulgem pe murga (...)

Iată şi un cîntec pentru lună nouă:

Lună nouă, / Lună nouă, / Dă-ne nouă, / Pungi cu bani, / Moarte-n duşmani. / Lună nouă, Lună nouă, / Sănătos m-ai găsit/ Sănătos să mă laşi.

Există şi «Cîntecul fluturelui» — cu care copiii încearcă să-l momească să se aşeze pe o floare:

Fluture, / fluture, / fluture pe buture, / fluture pe floare, / fluture sub floare!

Ori «Cîntecul melcului», intonat pentru ca acesta să iasă din cochilie:

Melc, melc, / codobelc, / scoate coarne boureşti / că te duc la Bucureşti, / şi te duc la Dunăre / şi-ţi dau apă tulbure...

Pentru a-l face pe curcan să se-nfurie şi, ca urmare, să-şi rotească penele cozii şi să emită o cascadă de sunete specifice din gît, copiii... îi fac în ciudă:

Sîc, curcane, că tu n-ai mărgele, roşii c-ale mele...

Apoi cîtă voioşie aduc aşa-numitele *frămîntări de limbă* (din care s-au născut şcolitele palindromuri), cum sînt şi acelea culese de Pamfilie Tudor *(Jocuri de copii*, vol. I—II, Buc., 1906—1907):

Vînturai vara mălai, vînturugă pungă lungă.

Am o scroafă cu nouă purcei: suri, muri, sug cît pot fugă în tufă.

Capra neagră în piatră calcă, / piatra în patru părţi se crapă; / crepe capul caprii-n patru / precum a crăpat piatra-n patru.

Am o mîţă motoşică, căpăţînoşică; a făcut cinci mîţişei, căpăţînoşei, că şi mă-sa miţoasă-i, căpăţînoasă-i.

Uneori frămîntările de limbă îmbracă şi aspect de ghicitoare:

Am o puică lainică, bălainică, chiscopainică, şi face nişte puişori, lainici, bălainici, chiscopainici, ca şi mă-sa lainică, bălainică, chiscopainică (Raţa şi răţuştele).

Sînt apoi şi *cîntecele ironice*, satirice (din care, poate, s-au născut şi epigramele):

Mihai, bulai, / Samănă mălai, / Şi pe deal şi pe vale, / Şi nu mai răsare.

Ori unul amintit tot de Ion Agârbiceanu:

— Cîţi copii ai, babo?/ — N-am atîţia, drago;/ Doi în car,/ Doi sub car,/ Doi cu tata la hotar; / Doi la oi, / Doi la boi, / Doi cu tata la cimpoi; / Şi-un Ciudilă, / Şi-un Burilă, / Şi-un bietos de Samoilă, / Şi-o Anuţă, / Şi-o Stănuţă, / Şi-o bietoasă de Măriuţă!

Există, desigur, şi alte jocuri care se transmit de la copil la copil şi pe care, mai tîrziu, devenind oameni maturi, cei mai mulţi le uită sau şi le mai amintesc doar fragmentar: ineluş-învîrtecuş, de-a v-aţi ascunselea, de-a baba-oarba, ţurca, de-a berbeleaca, ciuş-ciuş-măgăruş, fripta... şi cîte altele pline de sugestie şi vioiciune, care convertesc în cîntec, gest, mişcare şi cuvînt forţele naturii şi spiritul uman, mărturisind o dată mai mult că primii poeţi au trăit cu mult înaintea născocirii condeiului, a păstrării cuvîntului prin scris.

Iubiţi-le şi practicaţi-le mai departe, copii, pentru că ele sînt parte din viaţă şi — aşa cum spunea neuitatul scriitor George Călinescu: «ele pun în mişcare trupul şi sufletul».

3. CUM SĂ NĂSCOCIM JOCURI

«Sfoara curgea repede spre cer. Zmeul se înălţă deasupra satului, mai sus decît dealurile, decît soarele, decît rîndunelele. Copiii îl căutau cu mîna streaşină la ochi, cu degetul celeilalte întins.
— Uite-l! izbucni un băieţel.»

IONEL TEODOREANU

Poţi să te joci, oricînd ai timp pentru aceasta, fie cînd eşti singur, fie în doi sau în colective mai mari, acasă, la şcoală, în călătorii, ziua şi pe întuneric, în aer liber sau în interior. A şti să te joci înseamnă să posezi, de fapt, o adevărată cheie magică a timpului liber şi a dezvoltării propriei energii. Ea îţi oferă nebănuite prilejuri nu numai să nu te plictiseşti niciodată, dar şi să te pricepi să-i antrenezi pe cei din jur în mod plăcut, cu folos şi dis-

tractiv, să faci apel la inepuizabilele lor resurse de inteligență, cunoștințe, perspicacitate, fantezie, atenție, memorie, romantism, ca și la alte multe calități fizice și psihice ale tuturor — care să reunească cu ale tale.

Oricare dintre voi cunoaște un anumit număr de jocuri, potrivit vîrstei sale. Dar importante sînt nu numai jocurile pe care le știm dinainte, ci și acelea ce pot fi născocite pe loc, în orice împrejurare, folosind mediul ambiant și obiecte simple, la îndemînă, ori chiar fără obiecte. Oricine, dar absolut oricine, poate fi un creator, un «inventator de jocuri», de foarte multe jocuri, dacă se gîndește puțin la aceasta și — mai ales — dacă se obișnuiește să gîndească în acest sens, să deprindă o anume tehnică. Haideți, deci, să vedem cum să ne jucăm cu... orice.

Să căutăm împreună cîteva exemple.

a. Cum ne putem juca cu... cîteva monede

1. Luați o monedă de 1 leu. Aruncați-o în aer și lăsați-o să cadă liber de 200 de ori. Notați de fiecare dată care parte a ei vine deasupra: fața sau stema? Veți putea trage o concluzie, poate, neașteptată.

2. Aranjați 8 monede în linie dreaptă orizontală. Apoi încercați să le suprapuneți două cîte două, astfel încît să realizați 4 grămezi, dar cu condiția ca la fiecare mutare o monedă să sară obligatoriu peste alte două piese (la rînd sau suprapuse). Pentru ușurința și controlul mișcărilor, considerați că pe fiecare monedă sînt scrise, în ordine, numere de la 1 la 8, sau scrieți chiar aceste numere pe hîrtie, sub monede.

Sînt mai multe soluții.

3. Desenați un pătrat compus din 16 pătrățele, dispuse 4/4. În fiecare căsuță din coloana a treia așezați cîte o monedă. Se cere ca, prin mutarea a trei piese, o singură dată, toate patru să fie astfel așezate încît pe oricare rînd și coloană, ca și pe cele două diagonale mari să se găsească o singură monedă.

4. Împărțiți 12 monede în așa fel ca toate căsuțele dreptunghiului din fig. 1.1 să conțină una. După aceasta, încercați să le rearanjați în așa fel încît să obțineți 7 rînduri a cîte 4 monede fiecare.



FIG. 1.1

5. Reproduceți pe hîrtie fig. 1.2. În cerculețele notate cu 1 și 2 așezați cîte o monedă de 5 bani, iar pe 9 și 10 cîte o monedă de 25 bani. Se cere ca, prin mutarea monedelor de-a lungul liniilor, peste cel mult două cerculețe deodată, piesele din 1 și 2 să treacă în locul celor de la 9 și 10, iar cele de aici să ajungă în locul primelor.

6. Luați 3 monede de 15 bani și 3 de 25 bani. Așezați-le alternativ, una de 15 — una de 25, în linie dreaptă orizontală. Se cere să mutați piesele, numai cîte două alăturate deodată, astfel încît, din trei mișcări, ele să se succeadă în ordi-

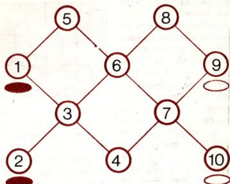


FIG. 1.2

nea valorilor: mai întîi cele de 15 bani, urmate de cele de 25. Jocul poate fi refăcut (sau chiar început) și invers, pornind de la ultima așezare.

7. Puneți 5—6 monede diferite (de 15, 25 bani, 1, 3 și 5 lei) într-o căciulă. Rugați pe cineva să scoată una dintre ele (pe nevăzute) și s-o țină bine strînsă în pumn pînă cînd numărați tare de la 1 la 100, apoi s-o reintroducă (tot în secret) printre cele nescoase. În timp de cinci secunde veți putea căuta, găsi și scoate afară moneda aleasă de partener. Bănuiți cum trebuie s-o aflați fără greșeală?

8. Așezați în linie dreaptă orizontală două pahare (sau cutii) identice, lăsînd între ele un spațiu liber de 5—6 cm. Apoi, de la distanța de 2 m aruncați, pe rînd, 10 monede, căutînd să le introduceți pe toate în primul pahar. (Brațul poate fi întins mult, iar corpul ușor aplecat înainte.) Acordați cîte 1 punct pentru fiecare aruncare reușită și scădeți cîte unul ori de cîte ori o monedă nimerește în celălalt pahar. După aceasta, așezați aceleași pahare în linie dreaptă pe verticală (coloană) și repetați aruncările, ca mai sus. De această dată posibilitățile de a greși sporesc simțitor. Firește, jocul acesta poate fi practicat, mai antrenant, în doi sau mai mulți colegi, sub forma unui concurs de țintă (aruncări de precizie). Vor fi folosite deodată atîtea pahare cîți participanți sînt, dar nu mai mult de cinci.

9. Aranjați 5 monede astfel încît fiecare piesă să le atingă pe toate celelalte patru vecine.

Căutați acum și voi să vă imaginați cîteva jocuri cu monede în care acestea, eventual, să...

...fie așezate în anume poziții și, prin mutări, să se ajungă la altele; sau...

...să fie folosite ca fise pentru unele jocuri desenate (de pildă, ca la *moară* (țintar); sau...

...să fie întrebuințate în jocuri de țintă (de exemplu ca la *șubah)* sau de prindere, ori de mișcare (ca la *fotbal de masă)* etc.

b. Cum ne putem juca... cu bețișoare

Procurați-vă cîteva bețișoare de mărimea chibritu-


FIG. 1.3

rilor (pe care le puteți rupe, pur și simplu — dintr-o crenguță).

1. Scrieți pe o foaie de hîrtie numerele de la 1 la 10, în linie dreaptă orizontală, lăsînd între ele cîte un spațiu liber de 2—3 cm. În dreptul fiecărui număr așezați, în poziție verticală, cîte

FIG. 1.4


un bețișor. Încercați ca, din cinci mutări, să realizați cinci perechi (cîte două bețe suprapuse), sărind obligatoriu de fiecare dată cu un bețișor peste alte două. Sînt mai multe posibilități (soluții).

2. Ca mai sus, așezați în rînd 15 bețe. Apoi căutați ca, din zece mutări, să le grupați cîte trei, știind că la o mișcare se admite mutarea unui singur băț, care trebuie să sară obligatoriu peste trei bețe.

3. Aranjați trei bețe astfel încît, figurînd cifre romane, să reprezinte cel mai mic număr pozitiv. Puteți ajunge la același rezultat și cu ajutorul a șapte bețe?

4. Șapte bețe, aranjate ca în fig. 1.3, reprezintă fracția 1/7. Puteți ca, mișcînd un singur băț, dar fără a-l elimina, să obțineți 1/3?

5. Așezați 12 bețișoare ca în fig. 1.4. Se formează astfel patru pătrate egale și unul mare. Pe rînd, încercați să:

— eliminați 2 bețe, lăsînd restul neatinse, astfel încît să se formeze două pătrate inegale;

— mutați 3 bețe și să obțineți astfel trei pătrate egale;

— găsiți singuri alte variante de a continua jocul, plecînd de la figura inițială, prin mutarea a 2 sau 4 bețe.

6. Aranjați 8 bețe în așa fel încît să obțineți o figură care să reprezinte în același timp: un octogon, două pătrate și opt triunghiuri.

7. Așezați 6 bețișoare în așa fel încît fiecare să le poată atinge pe celelalte cinci, fără a frînge sau rupe nici unul.

8. Cîte bețișoare puteți așeza (indiferent de ordine sau formă), în timp de două minute, pe gura unei sticle obișnuite de apă minerală? Încercați acest joc și sub forma unei întreceri, disputată simultan, cu încă 1—3 colegi, folosind sticle și bețișoare asemănătoare.

9. Joc pentru doi parteneri. 16 bețișoare se așază pe trei rînduri astfel: 7 pe primul rînd, 5 pe al doilea și 4 pe ultimul. Fiecare jucător ia, pe rînd, un număr oarecare de bețe, cu condiția să le ridice din același rînd. Cel care ridică ultimul băț pierde jocul.

Bețișoarele vă pot da multe idei pentru conceperea altor jocuri: de poziție și mutare (geometrice), de logică-perspicacitate, de îndemînare etc.

Este evident că unele din jocurile și amuzamentele propuse mai sus pot fi practicate și folosind pietricele sau boabe de fasole ori de porumb, dopuri etc. De asemenea, este limpede că fiecare dintre voi poate crea alte jocuri folosind capace

de sticlă, pietricele, fise decupate din carton... cît și multe alte materiale și obiecte. De exemplu, o simplă hîrtie, de mărimea unei foi de caiet, poate fi un material excelent pentru unul dintr-o sută de jocuri diferite: de pliaj, colaj, jocuri desenate, scrise etc. Ați observat probabil și că aproape toate jocurile descrise mai sus pot fi desfășurate în interior, în spații restrînse, pe orice vreme. Gîndiți-vă însă cîte jocuri pot fi imaginate și desfășurate folosind, să zicem, o minge; numai în această lucrare vor fi descrise vreo cîteva zeci, dar este sigur că fiecare cititor poate imagina încă alte cel puțin o sută de variante sau jocuri complet noi. Ori de cîte ori aveți o idee, scrieți imediat un scurt regulament sau o demonstrație a jocului pe care l-ați imaginat. Apoi încercați să-l puneți în practică, neîntîrziat, fie singuri, fie împreună cu alți colegi și oferiți-le acestora posibilitatea ca, la rîndu-le, să îmbunătățească jocurile voastre.

Gîndiți-vă, copii, căutați, experimentați, și jucați-vă!

RĂSPUNSURI

a. 1) Raportul față-spate va fi de 50% (cu o aproximație de + sau −3%).

2) Se fac următoarele mișcări: 1) 4 peste 7, 6 peste 2, 1 peste 3 și 8 peste 5; sau 2) 5—2, 3—7, 8—6, 4—1. Puteți căuta și alte soluții.

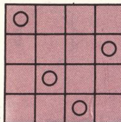


FIG. 1.5

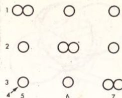


FIG. 1.6

3) Fig. 1.5 prezintă o posibilitate de rezolvare, dar mai există și altele; căutați-le!

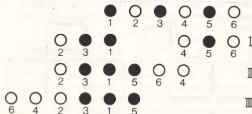
4) Așezați monedele ca în fig. 1.6.

5) Se fac următoarele mutări: 1 la 3, 8 la 6, 6—5, 8—2, 10—5, 4—9, 4—3, 7—9, 9—7, 6—10, 9—8, 3—8, 1—4, 5—7, 5—1, 2—6, 3—1, 7—4.

6) Procedați așa cum reiese din fig. 1.7.

7) Moneda respectivă este caldă; (căciula favorizează păstrarea căldurii).

FIG. 1.7



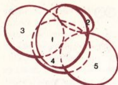


FIG. 1.8

9) Aranjați ca în fig. 1.8.

b. 1) O soluție: se așază bățul nr. 4 peste 1, 7 peste 3, 5 peste 9, 2 peste 6 și 8 peste 10; altă soluție: 5—2, 7—10, 3—8, 1—4, 9—6. Mai căutați...

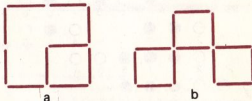
2) Mutați astfel: nr. 5 la 1, 6 la 1, 9 la 3, 10 la 3, 8 la 14, 7 la 14, 4 la 2, 11 la 2, 13 la 15, 12 la 15. Sau: 5—1, 6—1, 9—3, 10—3, 8—14, 4—13, 11—14, 15—13, 7—2, 12—2.

3) $\frac{1}{1} = 1$; $\frac{111}{111} = 1$

4) $\frac{II}{VI} = 1/3$

5) Ca în fig. 1.9 (1); (2) idem ca în partea *b* a desenului.

FIG. 1.9



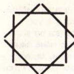


FIG. 1.10



FIG. 1.11

6) Aranjați bețele ca în fig. 1.10.

7) Procedați ca în fig. 1.11.

9) Jocul poate fi cîștigat cu ușurință, dacă acționați bine în continuare, în următoarele situații: cînd pe două dintre rînduri rămîne un număr egal de bețe; sau în cazurile cînd pe cele trei rînduri bețele se prezintă într-una din următoarele formații: 3—2—1; 5—4—1; 6—4—2; 7—5—2; 7—4—3.

4. CUM SĂ FOLOSIM ACEASTĂ CARTE

Există posibilități multiple de clasificare a jocurilor, datorită marii lor varietăți. Astfel, de exemplu, s-a propus împărțirea jocurilor în: jocuri de experimentare, jocuri de funcții generale, jocuri senzoriale, jocuri motorii, intelectuale, afective și de voință. Altă formulă, care delimitează diferențe calitative, dar și unele diferențe specifice propune: jocuri funcționale (senzo-motorii), jocuri de ficțiune și iluzie, jocuri receptive, jocuri de

construcție, jocuri colective. Sînt și clasificări care se limitează la numai trei grupe, de pildă: jocuri exerciții, jocuri simbolice și jocuri cu reguli; iar fiecare din acestea cuprinde cîteva subgrupe. În urma unor anchete realizate cu copii din grădinițe s-a ajuns la următoarea clasificare a jocurilor preferate: jocuri sociale active, jocuri de îndemînare individuală, jocuri dramatice și dansuri, jocuri cu mingea, jocuri de casă.

Se vede, deci, că se pot face clasificări ale jocurilor: a) în funcție de caracteristicile psihice antrenate (senzorialitatea, perspicacitatea, spiritul de observație, istețimea, creativitatea, umorul etc.); b) în funcție de natura activității (motorie, intelectuală); c) în funcție de faptul dacă e un joc cu mai mulți jucători, cu doi, sau jocuri individuale (ce se pot juca fără alți jucători) etc.

Cartea aceasta nu-și propune să dea o nouă clasificare a jocurilor, ci ele au fost ordonate alfabetic, cu scopul de a vă înlesni vouă, cititorilor, găsirea cu rapiditate și eficiență a activității care vă interesează la un moment dat în funcție de locul, împrejurările, compania în care vă aflați, anotimp, starea vremii etc. Desigur, e ușor de observat că pot merge împreună jocuri care implică mișcarea și îndemînarea, ori altele care solicită inteligența, perspicacitatea, sau unele care fac apel mai ales la creativitate.

Această carte poate fi folosită începînd de la oricare pagină a ei, după preferință. Orientați-vă după sumar și alegeți orice joc doriți din tipul respectiv. Ea vă oferă atît jocuri individuale, cît și în doi sau cu mai mulți copii. Vă așteaptă activități creatoare, constructive, scamatorii științifice amuzante, trucuri, ghicitori, rebusuri, jocuri de enigmistică, jocuri de mișcare, ca și jocuri specifice pentru timpul cînd vă aflați într-un vehicul, în timpul unei călătorii, ori în mijlocul naturii.

În ceea ce privește nomenclatura, precizăm că: în joc există *jucători* (toți cei ce participă la joc); *parteneri* (toți membrii unei echipe aflată în întrecere cu alta); *oponenți; suporteri* (la jocurile sportive, cei care încurajează o echipă); *arbitri* (cînd este cazul) sau conducători de joc.

CAPITOLUL II

Dicționar de jocuri

1. JOCURI DE CARNAVAL

La carnaval toate glumele bune sînt de spus.

(PROVERB ITALIAN)

În programul oricărui carnaval — manifestare prin excelență veselă, antrenantă, plină de mișcare și surprize — sînt cuprinse multe jocuri cu un grad sporit de voioșie și neprevăzut, unele bazate și pe abilitate, dar care au toate ca numitor comun gluma, umorul și satira, farsa. În activitățile pionierești, carnavalul se bucură de o binemeritată atenție, fiind o manifestare deosebit de îndrăgită, inclusă în patrimoniul serbărilor prilejuite de venirea Anului nou, sau în cel al acțiunilor organizate în unități, tabere, sate și cluburi de vacanță, precum și în alte ocazii potrivite.

a. Surprize și... emoții

1. Flori cu parfum. În mijlocul unui buchet format din flori ceva mai mari, cu tulpina mai lungă, introduceți o mică pară de cauciuc (din acelea care se vînd la farmacie) umplută pe jumătate cu apă și colonie. După aceasta, cozile florilor se leagă frumos cu o panglică și buchetul este gata pregătit pentru a fi «oferit» în dar unei persoane cunoscute, numai că în momentul cînd aceasta se apropie să miroasă florile... strîngeți puțin buchetul în mînă și... amicul vostru va fi stropit pe față de un mic duș parfumat și inofensiv.

2. Cărăbușul din cutie. De o sîrmă de oțel îndoită prindeți două fire de elastic, apoi treceți-le prin găurelele unui nasture mare și fixați-le la celălalt capăt al sîrmei, ca în fig. 2.1. Răsuciți bine nasturele cu elastic și închideți-l într-o cutie de bomboane drageuri. Oferiți apoi cutia unui prieten spre a se servi. Cînd acesta va deschide capacul... nasturele se va dezrăsuci cu repeziciune, imitînd zgomotul unui cărăbuș, și, desigur, prietenul se va speria sau poate chiar va arunca cutia din mînă, spre hazul celor din jur, care vor rîde de cel

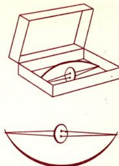


FIG. 2.1

care s-a speriat de... un nasture!

3. *Surpriza din cutie* — Din sîrmă de oțel răsucită sub formă de arc, confecționați trupul și brațele unei păpuși cu înfățișarea unui șoricel sau a unei muște mari. La capătul superior al arcului, care trebuie să fie mai lung decît înălțimea cutiei, fixați un cap desenat sau

FIG. 2.2



făcut din cocean de porumb, apoi arcul îl fixați — prin lipire — de fundul unei cutii de metal, de exemplu o cutie de bomboane. Presați apoi arcul și închideți capacul, care trebuie să între puțin forțat, ca în fig. 2.2. Oferiți apoi cutia unei persoane și rugați-o să servească cu bomboane pe cei din jur. Cînd aceasta va deschide capacul, din cutie va țîșni... surpriza, care îi va smulge un strigăt de... emoție. Arcul fiind lipit, nu sare afară, astfel încît poate fi presat la loc și... surpriza se poate repeta.

— Luați o cutie de bomboane goală, puneți în ea 2—3 pietricele și deasupra lipiți un al doilea fund, lăsînd puțin spațiu liber ca să se poată mișca ușor pietrele. Dacă cineva vă cere o bomboană, dv. «amabil» îi oferiți toată cutia, pe care aveți grijă s-o scuturați puțin spre a vă... convinge că mai sînt «bomboane» în ea, dar cînd respectivul o va deschide... va constata că e goală.

4. *Fotografie la minut* — Invitați într-un colț cîțiva prieteni spre a-i fotografia. E mai mult ca sigur că vor veni cu plăcere. Timp de 5—6 minute tot așezați-i și aranjați-i «cu grijă», puneți-i să miște capul mai la dreapta sau mai la stînga, să zîmbească și să stea serioși, să facă un pas înainte și alte asemenea... pregătiri. Cînd i-ați necăjit destul, duceți aparatul la ochi și faceți-vă că îi fotografiați. Procedați astfel cu toți cei care mai sînt în jur și vor să «nu scape ocazia» de a se fotografia. După ce ați terminat cu toți amatorii, introduceți aparatul sub o pînză neagră ce se află pe o masă din apropiere și anunțați-i că în cîteva minute le veți trimite pozele. Cei nerăbdători, care vor aștepta pe loc, le vor primi direct, celorlalți le veți trimite pozele închise în plic, prin «poștă» sau printr-un curier. La primirea plicului vor fi nerăbdători să-și vadă poza, numai că vor găsi niște fotografii pe care vi le-ați pregătit din vreme, ce reprezintă: o gîscă, un purcel, un măgar etc. La nevoie, fotografiile pot fi înlocuite prin desene, care pot fi multiplicate la Xerox.

5. *Fotografii trucate* — Glume fotografice se pot realiza făcînd fotografii adevărate, numai că ele vor fi puțin... aranjate.

Amenajați într-o încăpere micuță sau într-un colț un «studio» fotografic în care piesa principală va fi un panou pe care să fie pictat vizibil: un cap de cerb cu coarne mari, un cap de bou, două capete de mă-

gari cu un spaţiu liber între ele, cît să încapă capul unui om, o gîscă ce tocmai a făcut un ou etc. Panoul va fi acoperit cu o pînză pusă pe o sfoară, putînd fi trasă uşor cu o altă sfoară, ca o perdea. În faţa pînzei, pe locuri marcate din timp vor fi aşezate scaune astfel încît capul celui fotografiat să vină în dreptul unuia dintre desenele de pe panou. În acest fel cel fotografiat se va trezi între doi măgari sau purtînd pe cap nişte superbe coarne de cerb. Pentru a realiza trucajul, suficient este ca, la un semn pe care-l veţi face, un tovarăş de glumă să tragă binişor de sfoara pînzei dezgolind desenul din spatele celui de pe scaun, iar după poză s-o tragă la loc, pentru ca plăcerea glumei să fie savurată integral abia peste o oră sau două, cînd pozele vor fi gata.

6. Bomboane surpriză — Nu numai florile, cutiile şi fotografiile pot fi cu «surprize», dar chiar bomboanele şi caramelele. Iată cum pot prepara, mai ales fetele, asemenea «dulciuri».

Luaţi 100 g de zahăr tos şi turnaţi-l într-un ibric. Peste el adăugaţi o lingură de apă şi aşezaţi ibricul pe un foc domol. În scurt timp zahărul va începe să se caramelizeze; în acest caramel introduceţi cîte un... căţel de usturoi, pe care îl tăvăliţi bine pînă ce se acoperă de o crustă groasă luînd forma unei bomboane lunguieţe. Dacă tot se mai zăreşte puţin usturoi îl mai puteţi introduce încă o dată în caramelul cald. Lăsaţi fiecare «bomboană» să se usuce pe o farfurie.

Tot astfel se vor prepara şi «drajeuri», învelind în caramel cîte o boabă de fasole, mazăre etc. După ce s-au răcit pot fi tăvălite prin praf de cacao spre a nu se lipi între ele. Le aşezaţi apoi într-o cutie de metal sau într-o punguţă de material plastic şi vă... «trataţi» cunoscuţii.

Dealtfel, tot astfel puteţi prepara şi bomboane bune, învelind în caramel miez de nucă şi stafide. Pe acestea însă le veţi aşeza într-o cutie separată. La carnaval puteţi servi pe rînd: pe unii dintr-o cutie şi pe altii din... cealaltă.

7. Pahar cu... emoţii — Luaţi un pahar cu picior şi legaţi-l cu o aţă neagră sau în culoarea costumului pe care-l purtaţi. Celălalt capăt al aţei îl legaţi bine de cel mai de jos nasture al costumului vostru sau îl fixaţi bine de haină cu un ac de siguranţă. Ţineţi într-o mînă paharul, de picior, ascunzînd în acelaşi timp şi restul de aţă (lungă de 30—40 cm), iar în cealaltă mînă duceţi o sticlă cu o băutură oarecare: apă minerală, pepsi-cola etc.

Cînd întîlniţi un cunoscut oferiţi-i un pahar de băutură, însă în momentul cînd acesta întinde mîna să ia paharul gol pe care i-l întindeţi... faceţi-vă că-l scăpaţi din mînă. Paharul va rămîne atîrnat de aţă, iar «invitatul» vostru va scoate un strigăt de emoţie!

8. Instrumentul fantomă — Pentru acest joc (care se execută numai într-o sală, pe o scenă închisă) fundalul şi părţile laterale ale scenei vor fi drapate în negru. Eventual se poate deschide cortina numai pe jumătate sau o treime. Pe scenă nu se aprinde nici o lumină, în schimb se aprind 2-3 becuri puternice plasate în faţa acesteia, deci în faţa ochilor spectatorilor, mascînd în bună parte mişcările ce

se petrec pe scenă. La începerea jocului se face întuneric pe scenă, se lasă aprinse luminile în sală și se aprind și becurile suplimentare din fața podiumului, apoi se dă un semnal din trei lovituri de gong, după care cortina se deschide încet și spectatorii vor vedea cum... apare singur un instrument oarecare la care încep să cînte... două mănuși albe... Nu se vede nici urmă de instrumentist! Același lucru poate fi făcut și cu mai multe instrumente, ba chiar cu o orchestră întreagă. Spectatorii vor vedea instrumentele în poziții firești și diferite perechi de mănuși care le mînuiesc, vor auzi cîntecul, dar... nu vor vedea pe muzicanți!

Să fie vorba de niște instrumente fantomă?

Nici vorbă! Secretul îl cunosc numai organizatorii. El constă în aceea că instrumentiștii sînt îmbrăcați de sus pînă jos în niște glugi negre, din care ies numai mîinile ce poartă mănuși albe și sînt deci foarte vizibile pe fondul negru. În partea de pe cap, glugile au mici orificii pentru văz și respirație. Astfel, glugile negre se estompează complet pe fundalul negru și scena slab luminată, lăsînd clare numai mănușile și instrumentele. La aceasta contribuie mult și perdeaua de lumină care se interpune între scenă și ochii spectatorilor, totul fiind deci o simplă iluzie optică.

9. Orchestra excentrică — Toată lumea a văzut orchestre formate din diferite combinații de instrumente muzicale, dar mai rar se poate vedea o orchestră în care «instrumentele» să fie: sticle pline cu apă, pahare,

tuburi metalice etc. Cu toate acestea puteți realiza ușor și simplu astfel de instrumente capabile să emită note muzicale și, după o perioadă de exerciții și repetiții, cu ajutorul lor puteți cînta diferite melodii.

Înainte de a vă arăta cum se pot construi instrumentele, vrem să vă reamintim că sunetul este rezultatul vibrației unui corp. Fiecare obiect poate produce un anume număr de vibrații pe secundă. Un sunet foarte înalt este produs de către un corp care vibrează foarte repede. Un ton jos corespunde unor vibrații mai puțin rapide. Ținînd seama de acest cunoscut principiu din fizică veți putea singuri să descoperiți multe obiecte comune care să fie promovate ca «instrumente muzicale» într-o orchestră excentrică.

Iată cîteva din ele:

— *Umpleți 8 sticle* asemănătoare, de cîte 1 litru, cu cantități diferite de apă și așezați-le una lîngă alta, astfel încît lichidul din ele să formeze un fel de scară. Dacă veți lovi sticlele, pe rînd, cu o linguriță sau un bețișor ele vor emite sunete diferite. Adăugînd sau scurgînd cîte puțină apă veți putea să «acordați» astfel sticlele, încît să obțineți toate notele gamei. Apoi veți cînta la ele ca la un xilofon.

— *Un fel de contrabas* puteți realiza dintr-o cutie mai mare de placaj sau de scîndură subțire, deasupra căreia veți întinde niște bucăți de elastic, bine fixate în ținte. Fiecare elastic va fi întins mai mult sau mai puțin decît celelalte. Ciupind elasticele cu degetele, în mod ritmic, veți obține sunete asemănătoare celor emise de un contrabas.

— *Sunete ascuţite*, asemănătoare fluierului, puteţi obţine suflînd în bucăţi de paie de lungimi şi grosimi diferite. Capătul ce se ţine cu buzele va fi tăiat în diagonal.

— *Tuburi acustice*. Lovind cu un băţ în nişte tuburi metalice de lungimi diferite, veţi obţine toate notele gamei exprimate în nişte sunete plăcute. Pentru aceasta, tăiaţi dintr-o ţeavă metalică bucăţi de următoarele lungimi:

DO—32,7 cm SOL—27,1 cm
RE —31,1 cm LA —25,3 cm
MI —29,2 cm SI —23,8 cm
FA —28,3 cm DO —22,8 cm

Toate tuburile vor avea acelaşi diametru.

Daţi-le la unul din capete cîte un orificiu, treceţi prin ele nişte bucăţi de sfoară sau sîrmă şi atîrnaţi-le de un suport. Instrumentul e gata!

Cu ajutorul acestor instrumente acustice puteţi prezenta melodii fie sub forma unei orchestre, fie ca solist la unul dintre ele.

b. Premii şi tombole de carnaval

Iată cîteva dintre «premiile» comice ale unui carnaval, şezători, serbări cîmpeneşti, concurs etc.

1. «Marele premiu» — Poate fi acordat pentru un anumit concurs sau întrecere.

El va fi adus în sală în mod cît mai pompos, de către un pionier costumat în bucătar-şef, urmat de o suită de 4—6 bucătari secunzi. «Marele premiu» va fi aşezat pe o «mare tavă» purtată de doi bucătari şi acoperit cu un şervet ţinut la capete de alţi bucătari. În frunte păşeşte, mîndru şi solemn, şeful bucătar, înarmat cu o lingură de lemn mare şi avînd atîrnate la brîu polonice, linguri etc. În momentul apariţiei cortegiului o tobă începe să bată ritmic. În liniştea şi atenţia plină de curiozitate ce se stabileşte cu prilejul acestei ceremonii, cel premiat este rugat să dezvelească tava şi să ia premiul. Acesta, desigur emoţionat şi curios, va ridica şervetul şi premiul... se va înălţa în aer... fiindcă nu era altceva decît un balon umplut cu hidrogen de care atîrnă un carton pe care scria: «MARELE PREMIU». Vă puteţi închipui ce cascade de rîsete va stîrni această «premiere». S-ar putea să rîdă chiar şi cel premiat, dar dacă va face o figură «plouată» va fi şi mai vesel. Puteţi să închipuiţi şi alte variante?

2. «Comoara piratului negru» — O manifestare pionierească este un loc prielnic pentru descoperirea multor «comori». Acum va fi vorba despre o comoară rămasă de la vestitul «Pirat negru» — spaima mărilor. Ea poate fi oferită ca premiu sau poate fi pusă la o loterie organizată ad-hoc. La momentul oportun «comoara» va fi adusă cu pompă şi ceremonie, într-un cufăr vechi, ros de vreme, ce poate fi confecţionat din lemn sau carton vopsit. După ce va fi atribuită «norocosului» cîştigător, se va proceda la deschiderea cufărului, de faţă cu cît mai multă lume. Din cufăr va fi scos un sac, din sac un pachet învelit în cîrpe şi sigilat, din pachet o cutie, din cutie alt pachet şi aşa mai departe, pînă la urmă cînd va fi găsită... o bomboană.

3. Bolta cerului — Şi acesta este un premiu pur distractiv, deoarece «cîşti-

gătorul» se alege numai cu emoția și cu... plăcerea de a privi. De ce? Fiindcă «premiul» constă dintr-o cutie în care este un porumbel acoperit cu un șervet. La înmînarea «premiului» tobele bat, șervetul se ridică, se răstoarnă puțin cutia și «premiul»... se înalță spre bolta cerului, pe care cel premiat e invitat s-o admire. Nu poate fi vorba de nici un protest: de la început s-a anunțat că premiul va fi «bolta cerului».

4. *«El Zorab»* — Un concurs îndîrjit disputat va fi premiat cu un... cal: anume, cu vestitul cal «EL ZORAB». În momentul decernării premiului, pe scenă va apare un «cow-boy teribil» care pocnește năprasnic dintr-un bici lung. Dacă e posibil, de pe o bandă de magnetofon se va transmite un puternic nechezat de cal. Apoi apare un al doilea cow-boy care trage «din greu» o frînghie lungă la capătul căreia apare, în sfîrșit... «El Zorab» sub forma unui mic căluț de lemn, jucărie cu rotițe. Frînghia va fi înmînată cîștigătorului, care... nu va avea grija construirii unui grajd.

5. *Cel mai dulce premiu* — Unul dintre concursuri va fi răsplătit cu «cel mai dulce» premiu al carnavalului. Și acest premiu trebuie adus cu multă pompă, pe o tavă mare sau într-o ladă «grea», din care se scoate... o bucățică de zahăr, o bomboană sau un mic borcănel cu miere.

6. *Tort surpriză* — Nu se poate organiza un carnaval la care să nu existe ca premiu și un tort. De această dată însă va fi vorba de unul deosebit: un tort surpriză! Acesta trebuie să fie văzut mai dinainte, pentru ca lumea să fie convinsă că de această dată nu e vorba de o păcăleală. Tortul trebuie să fie mare, cît mai frumos decorat și învelit într-o coală întreagă de celofan (ca să nu se murdărească de praf). El va fi pus la loterie și oferit fără nici o farsă celui mai norocos pionier. La primirea lui «norocosul» va fi încîntat și mulți vor fi cei care îl vor invidia. Dacă se va hotărî să-l ducă acasă întreg, fericirea lui va dura mai mult, dar dacă va fi lacom și va voi să-l înceapă pe loc... lăcomia se pedepsește, astfel că, tăind, va constata că, sub frumoasa glazură, se ascunde... o mămăligă!

Nici măcar nu va avea dreptul să se plîngă că a fost păcălit: a cîștigat ceea ce a văzut cu ochii dinainte și apoi, să nu uităm: i se făgăduise un tort... «surpriză».

7. *Cel mai frumos premiu* — Înmînarea acestui premiu stîrnește totdeauna un rîs homeric! Se anunță clar și de mai multe ori că la această loterie se oferă bilete numai fetelor. Nici un bilet pentru băieți! Cea mai norocoasă va cîștiga cel mai frumos premiu! Cînd toate biletele sînt distribuite se face mare pompă: bat tobele, sună o trompetă, se micșorează lumina și cîștigătoarea este poftită pe scenă unde, în lumina unui reflector, i este adus «cel mai frumos premiu», care nu este altceva decît... un cățel viu. Dacă e cazul... denumirea poate fi schimbată și în «cea mai frumoasă»: efectul va fi același! Dacă nu se găsește un cățel, poate fi încadrat în post de «cel mai frumos» și un pisoi.

8. *Cît de mare ți-e succesul...* — Acest gen de loterie se organizează astfel:

Pe un raft sînt expuse diferite obiecte care se văd, precum și multe pachete și cutii frumos ambalate. Fiecare obiect și pachet poartă cîte un număr. În fața raftului, pe o masă, se găsește o cutie, sau un borcan în care sînt biletele bine îndoite și capsate ca și cele de la «Loz în plic». Pe aceste biletele sînt înscrise fie numere ce indică obiecte de pe raft, fie texte umoristice ca: «Premiul tău e în alt plic» sau «De data asta n-ai cîștigat, trage al treilea bilet din dreapta» etc. Dealtfel și cei care au tras un număr nu trebuie să se bucure prea devreme, fiindcă unele dintre cutiile și pachetele frumos ambalate nu conțin decît: o bomboană, un biscuit, o marcă poștală și alte astfel de «slabe consolări». Desigur că unele cutii vor conține și premii mai de valoare, altfel loteria își pierde interesul. Și aici biletele care dau dreptul la o tragere pot fi obținute ca premii pentru participarea la alte jocuri și concursuri.

9. Tombole distractive — Este plăcut, antrenant și distractiv ca unele premii obținute de participanții la diferite acțiuni din programul unei manifestări să fie acordate sub forma unor bilete care dau dreptul la o tragere a unei tombole organizată într-un mod vesel, atractiv. Astfel, și pe această cale, spectacolul are de cîștigat.

— *Tombola obișnuită.* Modul de organizare al tombolei «clasice» este destul de cunoscut: se expun vizibil toate obiectele, fiecare fiind etichetat cu un număr scris mare și clar; există un număr de obiecte valoroase, dar majoritatea sînt mai puțin importante, unele interesînd... doar prin hazul pe care-l stîrnesc; într-un borcan sau într-un cilindru de carton ce se poate învîrti, se introduc atîtea bilete cîte premii sînt, fiecare purtînd numărul unuia dintre obiecte; participanții trag singuri biletul cîștigător; toate numerele sînt cîștigătoare, dar pot fi introduse mai multe din cele care se referă la un obiect de mică valoare. Astfel, pot fi 15—20 de numere 8, fiecare valorînd... o cutie cu 3 bomboane sau 5 ace cu gămălie. Bineînțeles că pe raftul expoziției va figura o singură cutie purtînd numărul 8, celelalte fiind depozitate mai puțin vizibil.

— «*Trage frînghiuța*» — Pentru această tombolă se montează un paravan de placaj sau carton gros, sub forma unor panouri, înalt de 1,80—2 metri, peste care trec un număr de 25—30 frînghiuțe sau sfori mai groase. La capetele sforilor din spatele paravanului sînt legate diferite obiecte. Cei care prezintă biletul de participare au dreptul să tragă de una dintre sfori, la alegere, și să obțină obiectul pe care-l ridică pe nevăzute. În spatele paravanului trebuie să se găsească o persoană care să înlocuiască imediat obiectele cîștigate, avînd grijă ca de fiecare dată să lege alte obiecte, de valori diferite, pentru a nu se putea ști niciodată ce obiect este legat de o anumită sfoară.

Și aici toate frînghiuțele sînt cîștigătoare, dar nu sînt excluse și glumele; astfel, de capătul unei sfori se poate lega o cutie mare în interiorul căreia se află... o chiflă, o cutie de scobitori sau o singură bomboană învelită.

— *Tombola «pescarilor»*—

Această tombolă foloseşte un procedeu oarecum asemănător cu cel descris la tombola de mai sus, în sensul că şi aici există un paravan înalt în spatele căruia se găseşte o persoană. Aceasta nu vede în afară, deci nu vede pe cei care joacă. Tot aici sînt depozitate toate obiectele, care nu sînt văzute de jucători. Participanţii la tombolă — «pescarii»— primesc, după prezentarea biletului, o undiţă ce are la capătul sforii un cîrlig de sîrmă groasă. Ei prind de cîrlig «momeala», adică biletul cumpărat, şi aruncă sfoara undiţei după paravan, aşteptînd pînă cînd «peştele muşcă», adică pînă cînd cel din spate trage de sfoară în semn că obiectul a fost agăţat. Acum «pescarul norocos» ridică undiţa şi intră în posesia «prăzii».

În altă variantă, obiectele din spatele paravanului sînt numerotate, iar biletul trimis de «pescar» are înscris pe el numărul cîştigător. În acest caz persoana de după paravan dă exact obiectul cîştigat, în timp ce, în prima variantă, are libertatea să dea ce crede de cuviinţă.

Această formă de tombolă este foarte spectaculoasă, ea atrăgînd numeroşi amatori de «pescuit» şi de privit, care se amuză copios de păţaniile pescarilor, fiindcă se mai întîmplă ca unii să pescuiască... o simplă coală de hîrtie albă, un capăt de sfoară, o scobitoare, ori un şervețel de hîrtie sau un şoşon rupt... Fireşte că şi la aceste glume trebuie avut în vedere simţul măsurii, obiectele de păcăleală fiind în proporţie de numai 10—15% din totalul celor ce compun tombola respectivă.

— *Tombola cu pană* — Se construieşte dintr-o scîndură, tăiată rotund, un cerc cu diametrul de 30—40 cm pe marginile căruia se bat 30 de cuie, apoi segmentele dintre cuie se vopsesc în cîteva culori diferite şi se numerotează de la 1 la 30. În centrul discului de lemn se montează o piesă metalică, în formă de riglă, aşezată pe un suport ce-i permite să se rotească cu uşurinţă în jurul axului său. Capătul acestei rigle va trebui să ajungă pînă la 1 cm depărtare de cuiele de pe margine şi să se termine cu un şurub care să poată fixa o pană de gîscă sau o lamă de oţel subţire şi elastică (de ex. o jumătate dintr-o lamă de bărbierit). Această lamă va depăşi cu cîţiva milimetri graniţa cuielor, frecîndu-se de ele cînd se roteşte. Astfel, prin învîrtirea cu putere a riglei de metal, pana se va deplasa trecînd peste cuie cu un ţăcănit cadenţat, apoi se va opri în intervalul dintre două cuie indicînd un număr. Acestor numere le vor corespunde diferite obiecte etalate pe un raft şi numerotate, la rîndul lor, vizibil. Trebuie avut însă grijă ca pentru fiecare număr să fie mai multe obiecte asemănătoare sau să se schimbe imediat obiectul cîştigat, cu un altul, înainte ca tombola să funcţioneze din nou. N-are nici o importanţă, spre exemplu, dacă la nr. 18 a fost expus o vreme un stilou şi apoi a fost înlocuit cu o gumă; schimbarea trebuie făcută însă înainte ca participanţii să continue jocul.

Acest gen deosebit de tombolă poate fi instalat pe o masă sau poate fi fixat în perete în poziţie verticală. La unul sau două numere, din cele 30, se oferă obiecte

mai de valoare — care să constituie atracția tombolei — în timp ce la restul numerelor se expun obiecte de valoare redusă, mai ales dulciuri. Pot fi lăsate și cîteva segmente vopsite cu negru sau alb și notate cu 0, care să indice poziții necîștigătoare.

— *Tombola cu pistol* — Pentru organizarea acestei tombole sînt necesare 2–3 pistoale-jucărie, din acelea care aruncă un băț terminat cu o ventuză de cauciuc ce se fixează pe locul atins.

«Ținta» poate fi o tablă dreptunghiulară sau de altă formă, împărțită în mici pătrate sau cercuri în care sînt înscrise numere. Această tablă-țintă se atîrnă pe perete, în poziție verticală, și în fața ei se instalează o masă (pe care sînt așezate pistoalele) din dreptul căreia se trage. În cazul în care jucătorul a ochit bine și ventuza se lipește în interiorul unei căsuțe numerotate, acesta va primi obiectul aflat pe raft și etichetat cu numărul respectiv. În cazul în care ventuza nu se lipește, ori nimerește în afara căsuțelor numerotate, sau încalcă marginea (nu este complet în interiorul căsuței), jucătorul nu cîștigă nimic.

O altă variantă a acestei tombole constă în desenarea căsuțelor numerotate pe o scîndură de brad, iar tragerea la țintă se face prin aruncarea cu mîna a unor mici săgeți ce au în vîrf un ac. Aruncarea săgeților se mai poate face și prin suflarea cu gura în niște tuburi, în interiorul cărora se introduc săgețile cu ac. În acest caz, după fiecare jucător, capătul tubului va trebui să fie șters cu o vată muiată în spirt.

În încheiere vă sfătuim să aveți în vedere și următoarele recomandări cu privire la organizarea tombolelor:

— este bine ca în cadrul unei manifestări pionierești să fie folosite mai multe feluri de tombole. Prin aceasta se stimulează o participare mai numeroasă și se sporește antrenul celor din jur, fiindcă lîngă fiecare tombolă se strîng grupuri de curioși care se distrează privind întîmplările jucătorilor;

— dacă este vorba de o manifestare cu mai puțini pionieri, fiecare formă de tombolă va fi folosită pe rînd; în cadrul unui carnaval întins pe un teren mare și cu participanți numeroși, pot fi folosite cîte 2–3 forme de tombole în același timp;

— cînd la o tombolă s-au epuizat circa 60–65% din numărul obiectelor, printre care și cele mai de valoare, este bine ca tombola să fie închisă, gestiunea ei predată, iar obiectele rămase să fie trecute unei tombole noi, ce urmează a se deschide.

2. JOCURI CONCURS

Răspunsul cel mai scurt e acțiunea.

(PROVERB DIN S.U.A.)

Fără-ndoială, jocul sub formă de concurs, de voioasă întrecere a colegilor în domeniul cunoștințelor, îndemînării, perspicacității, a cîntecului, agilității etc. constituie una din cele mai plăcute activități ale pionierilor. Concursurile, de la cele mai simple și scurte, organizate în timpul recreațiilor sau în excursii, ori în activitatea unor cercuri și în tabere, pînă la marile competiții tradiționale, la ni-

vel național, difuzate uneori prin radio și televiziune, toate cultivă colaborarea, contribuie la dezvoltarea spiritului de echipă, amplifică relațiile prietenești, stîrnesc o valoroasă emulație, dau naștere nu numai dorinței legitime de a-i depăși amical pe partenerii de întrecere, dar și de a te autodepăși, de a obține rezultate tot mai bune. Desigur, nu există pionier care să nu fi participat la diferite concursuri, și care să nu păstreze amintiri de neuitat din aceste... dueluri prietenești.

Mai jos, vă sînt propuse cîteva idei de jocuri-concurs, dar rostul lor este numai de a vă stimula fantezia pentru ca, singuri, să găsiți multe alte teme interesante și atractive. De asemenea, pionierii pot organiza jocuri-concurs pentru prietenii lor mai mici, șoimii patriei.

a. Cuvinte după teme

Joc pentru 2 pînă la 10 pionieri, în vîrstă de peste zece ani. Fiecare jucător are nevoie de o foaie de hîrtie și un instrument de scris. Dacă la joc iau parte cel puțin cinci persoane, pe pagină se trasează un număr de coloane (verticale) egal cu numărul jucătorilor, plus una (pentru înscrierea literelor ce vor fi alese). De asemenea vor fi delimitate opt rînduri (orizontale). Dacă sînt numai 2—4 participanți, numărul coloanelor va fi stabilit la dublul numărului jucătorilor, dar nu mai puțin de șase. Primul rînd și prima coloană vor fi despărțite de restul tabelului prin cîte două linii paralele foarte apropiate. Cînd aceste pregătiri sînt terminate, începe jocul, care decurge astfel: Fiecare jucător anunță, pe rînd, cîte o temă, de exemplu: capitale de țări, nume de chimiști români, păsări de apă, flori, arbori de pădure, nume de scriitori, titluri de poezii etc., și — în același timp — indică o literă preferată (oarecare). Doi jucători nu pot indica aceeași literă într-un joc (deci literele nu se pot repeta). Toți participanții scriu temele, în ordine, sus pe primul rînd, iar literele unele sub altele, pe prima coloană. Dacă sînt numai 2 sau 3 jucători îi va veni fiecăruia rîndul de cîte două sau trei ori să propună o temă și o literă. După aceasta, în timp de 5—7 minute toți participanții la joc vor completa tabelul propriu scriind pe fiecare rînd și în fiecare căsuță cîte un cuvînt corespunzător temei indicată de coloana respectivă și care să înceapă cu litera din capătul rîndului.

În final, o fișă completă și corectă poate arăta astfel:

	scriitori români	orașe românești	plante medicinale	elemente chimice	fructe	flori
C	Călinescu	Constanța	Cicoare	Cobalt	Cireașă	Crizantemă
I	Iosif Șt. O	Iași	Izmă	Iod	Ienuper	Iasomie
M	Minulescu	Mediaș	Măceș	Mangan	Mură	Mac
R	Rebreanu	Rădăuți	Ricin	Radiu	Renglotă	Rozmarin
S	Stancu Z.	Sighișoara	Soc	Sodiu	Strugure	Salcîm
V	Voiculescu	Vaslui	Vîsc	Vanadiu	Vișină	Violetă
Z	Zamfirescu	Zalău	Zămosiță	Zirconiu	Zmeură	Zambilă

După trecerea timpului de lucru, fiecare jucător citește cu glas tare ceea ce a scris. Toate cuvintele care figurează pe mai mult de două liste se anulează (se șterg). Cele care sînt scrise pe două tabele valorează cîte 1 punct, iar cele care apar numai o singură dată obțin cîte 3 puncte. Se face apoi suma punctelor fiecărui participant și se stabilește clasamentul jucătorilor.

b. Loto

Joc pentru 2—6 pionieri în vîrstă de 7—9 ani. Este necesar un joc de «loto» cumpărat din comerț sau confecționat de jucători. În acest caz, se pregătesc șase cartele (cartonașe) de formă dreptunghiulară sau pătrată, care sînt împărțite fiecare în cîte 15 cîmpuri (pătrățele). În aceste spații se înscriu — pe sărite — 15 numere cuprinse între 1 și 90, în așa fel încît pe cele șase cartele să se afle scrise toate numerele, luate fiecare cîte o singură dată. Apoi se decupează din carton gros 90 de pătrățele, avînd fiecare suprafața puțin mai mică decît aceea a unui cîmp de pe cartele. Pe fiecare cartonaș se scrie cîte un număr de la 1 la 90, apoi se introduc toate într-un săculeț de pînză sau o pungă de hîrtie.

Jocul decurge astfel. Mai întîi fiecare pionier își alege cîte o cartelă, cît mai... norocoasă. Apoi punga cu numere circulă, pe rînd, pe la fiecare jucător care scoate, pe nevăzute, un singur cartonaș, și anunță numărul scris pe el, de pildă 23. Cel care are pe cartela sa acest număr îl cere și-l așază deasupra pătrățelului corespunzător. Jocul continuă astfel pînă cînd cineva reușește să-și completeze toate cele 15 pătrățele de pe cartelă, moment în care anunță victorios: «loto». Cînd sînt mai mulți participanți, jocul poate continua pentru desemnarea celor care se clasează pe locurile doi și trei.

c. Telegraful fără fir

Joc pentru cel puțin 12 pionieri mai mari, care se împart în două echipe cu cîte un număr egal de membri. Grupele se aliniază în monom lăsînd între ele un spațiu liber de 4—6 m. Distanța între membrii unei echipe va fi de 1 m. În fața ambelor echipe, la 5 m distanță, se va instala conducătorul jocului. Acesta are pregătite din vreme textele a două telegrame, fiecare avînd un număr egal de cuvinte (nu mai mult de 15). La semnalul de începere, se prezintă în fața conducătorului primii jucători din fiecare echipă. Aceștia primesc textul telegramei, îl citesc și-l memorează în secret, după care înapoiază hîrtia. În continuare, fiecare fuge pînă la propria grupă, ia de mînă pe jucătorul ce urmează la rînd (al doilea din șir) și aleargă împreună, ocolind pe conducător, după care primul jucător se reașază la locul său. Însă în timpul alergării îi comunică partenerului — tot în secret — textul telegramei, foarte exact. Cel de al doilea jucător procedează în mod asemănător cu cel de al treilea și așa mai departe pînă la ultimul participant din fiecare echipă. Ultimul se prezintă la conducătorul jocului și-i spune textul telegramei, așa cum acesta a ajuns pînă la el prin «telegraful fără

fir». Dacă reuşeşte să reproducă mesajul corect, echipa sa primeşte 10 puncte. Echipa care termină prima alergarea primeşte suplimentar încă 5 puncte. Dacă o echipă a reuşit să audă — şi poate reproduce corect întreg textul telegramei echipei adverse, primeşte în plus 6 puncte; dacă a aflat numai în parte acest text (cel puţin jumătate) primeşte 3 puncte.

Variantă. În cazul cînd sînt mai mult de 24 jucători se vor constitui trei echipe. Se poate conveni ca ultimul jucător să posede hîrtie şi creion, şi să predea mesajul în scris, pentru a se putea tranşa orice eventuale litigii.

d. Cursa cangurilor

Joc pentru cel puţin 12 participanţi în vîrstă de 9—12 ani. Sînt necesare patru mingi mari, identice. Pe teren se trasează două linii drepte (A—B), la distanţa de 50 m una de alta. La mijlocul terenului astfel delimitat, adică la 25 m de ambele linii, se înfige un ţăruş sau un steguleţ. Jucătorii se organizează în două echipe, fiecare cu un număr egal şi par de membri. Colegii unei echipe se împart apoi în două grupe, cu număr egal de participanţi. Fiecare grupă a aceleiaşi echipe se aşază în monom, faţă în faţă, una în dreptul liniei A, cealaltă în dreptul liniei B. Primii jucători din fiecare grupă ţin bine strînsă între picioare, în dreptul genunchilor, cîte o minge. La semnalul dat de conducătorul jocului, toţi cei patru purtători de minge (din ambele echipe) pornesc în cursă, sărind ca un cangur, în direcţia steguleţului. Ajunşi aici, jucă-

torii din aceeaşi echipă (dar din grupe diferite) îşi dau mîna şi schimbă între ei mingile, după care îşi continuă cursa către linia din faţă. Cînd au sărit dincolo de linie, dau mingea următorului coechipier şi jocul continuă astfel pînă cînd toţi participanţii au străbătut sărind întreg traseul. Echipa care-l termină prima cîştigă 10 puncte. Se penalizează cu cîte 1 punct fiecare scăpare de minge, dar ea poate fi reaşezată şi jocul continuă.

Notă. Dacă jocul se organizează cu participanţi sub 12 ani, lungimea traseului va fi de numai 30 m.

Cocostîrcul (variantă). Se joacă pe acelaşi teren şi în condiţii asemănătoare ca mai sus, numai că mingea este ţinută cu o mînă pe umăr, sprijinită de cap, iar traseul se parcurge sărind într-un picior. Nu poate fi schimbat piciorul decît în dreptul steguleţului de la mijlocul distanţei.

Organizatorii de joc pot realiza eventuale combinaţii între felul de sărituri ale celor două variante.

e. Cursă cu obstacole

Joc pentru cel puţin 12 participanţi, în vîrstă de 11—14 ani, condus de un arbitru. Pe teren se instalează 4—5 obstacole, de exemplu: o groapă de formă pătrată cu latura de 100—130 cm; o grămadă de lemne (buşteni, crăci) sau o frînghie întinsă între doi ţăruşi, înaltă de 60—80 cm; un butoi desfundat la ambele capete (sau o ţeavă groasă din beton — pentru canalizare — ori 3—4 cauciucuri uzate de automobil legate împreună); o scară dublă, deschisă (bine ancorată în pămînt); o parîmă

(funie groasă) fixată de craca unui arbore, la înălțimea de 3—4 m de la sol, lîngă care se află un clopoțel sau un fluier etc. Obstacolele pot fi așezate în indiferent ce formă (linie dreaptă, cerc etc.) dar este bine să fie numerotate, pentru a fi atinse în ordine.

Membrii fiecărei echipe concurente (în număr egal) se așază în monom (prin flanc cîte unul), la distanță de 10—15 m de primul obstacol. Apoi, la un semnal dat de arbitrul jocului, pornește în cursă primul concurent al primei echipe. El trebuie să sară în lungime peste groapă (dacă nu reușește, reia mișcarea), apoi în înălțime peste lemne sau frînghie, să treacă tîrîș prin butoi, să urce și să coboare scara (folosind ambele ei părți), să se cațăre pe frînghie și să sune clopoțelul sau să fluiere. La auzul acestui semnal pornește în alergare următorul coechipier, și tot astfel pînă la ultimul. Primul alergător din cea de a doua echipă (adversă) va lua startul după exact 1 minut din momentul începerii jocului de către echipa întîi. Întreaga desfășurare a jocului este urmărită de arbitru, care poate cere reluarea unei mișcări ori de cîte ori o consideră făcută incorect. Echipa care termină prima primește 10 puncte. Se penalizează cu 1 punct plecarea mai înainte de auzirea semnalului și cu 3 puncte omiterea trecerii vreunui obstacol de un jucător.

Variante. Obstacolele pot fi realizate și cu ajutorul unor persoane. Astfel, prima poate fi pusă «capră» aplecată, alte 2—3 (așezate în monom, cu picioarele desfăcute) pot improviza un tunel (și înlocui butoiul sau tubul de canalizare), o persoană stînd în picioare, cu capul aplecat și mîinile puse după ceafă, poate fi o «capră înaltă» etc. În acest caz, jucătorii vor trebui să sară caprele și să treacă tîriș prin «tunelul» constituit din picioarele celor 2—3 persoane. Se poate conveni ca primul jucător să poarte, ca ștafetă, o batistă, ori un fular sau steguleț, iar după trecerea prin obstacole să revină alergînd la echipa sa, unde să predea ștafeta următorului coechipier, ca semnal de pornire.

■

3. JOCURI DE CONSTRUCȚII

«Odaia lui Dănuț avea și o flotă! Flota de lighean (...) din coji mari de nucă: chibrituri drept catarg, foițe de hîrtie cerută drept vîntrele, buzele lui Dănuț drept vînt și ale Olguței drept ciclon.»

IONEL TEODOREANU

De la «construcțiile» din nisip, pietre sau cuburi ale preșcolarilor și pînă la uimitoarele realizări electronice prezentate în expozițiile tradiționalului concurs de construcții tehnice ale pionierilor — din care uneori se reliefează adevărate invenții și inovații atestate de brevete și laureate cu premii naționale și internaționale — treptele ingeniozității tehnice ale celor mai tineri meșteri ai țării sînt la fel de multe și variate ca florile fiecărei primăveri. Voi, copii, acordați jocului de

construcţii o mare parte din timpul şi preocupările voastre, realizînd prin joc lucrări serioase. Prin acest tip de joc vă însuşiţi deprinderi şi priceperi, vă dezvoltaţi nu numai îndemînarea, ci şi creativitatea. Cel ce se joacă îşi concepe şi îşi materializează ideea de construcţie în obiecte cu diferite grade de complexitate: fie jucării, fie — adesea — lucruri funcţionale cu destinaţie utilă.

Se poate construi cu tot ceea ce reprezintă materie primă: hîrtie, carton, pînză, lemn, tablă, sticlă, material plastic, nisip, cochilii... pînă la circuite integrate şi microprocesoare. Exemplele care urmează aici se adresează mai ales începătorilor, băieţi şi fete, dar voi trebuie să le consideraţi doar ca o invitaţie la lucru adresată celor care încă nu aţi gustat deplin din bucuria de a te juca, singur sau cu prieteni, folosind obiecte făurite prin inteligenţa, talentul şi priceperea proprie.

a. Disc zburător

Se adresează copiilor în vîrstă de 6—9 ani.

Pentru a construi acest joc aveţi nevoie de o bucăţică de carton velin şi un mic elastic.

Veţi începe prin a realiza «rampa de lansare». În acest scop reproduceţi fig. 2.3 A pe cartonul vostru. Lungimea sa este de 15 cm. Lăţimea este de 1,5 cm la un capăt şi de 2,5 cm la celălalt. La capătul cel mai îngust se face o mică tăietură cu foarfecele, lungă de 15 mm. Trageţi apoi o linie cu creionul, care să despartă desenul exact în două pe toată lungimea sa. Decupaţi desenul din cartonul mare şi îndoiţi-l în lung pe linia trasată cu creionul.

Discul sau mai bine zis discurile, fiindcă este bine să vă pregătiţi mai multe, le veţi decupa din acelaşi carton. Ele vor fi nişte simple cerculeţe cu diametrul de 4 cm. Fiecare disc va avea decupată o mică fantă adîncă de 5—7 mm.

Elasticul va avea o lungime de circa 8—10 cm. El va fi «motorul» care va lansa discul. În acest scop, prindeţi un capăt al cerculeţului de elastic în mica adîncitură de la capătul rampei de lansare şi trageţi de celălalt capăt, pe deasupra, pînă la capătul opus. Aşezaţi discul în îndoitura cartonului rampei, avînd grijă ca mica sa fantă să fie îndreptată cît mai în spate. Fixaţi cel de al doilea capăt al elasticului în această fantă şi ţineţi strîns cu mîna discul prin cartonul rampei.

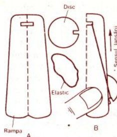


FIG. 2.3

Îndreptaţi apoi dispozitivul în direcţia spre care vreţi să lansaţi discul şi brusc slăbiţi strînsoarea. Forţa elasticului va lansa micul disc la o înălţime apreciabilă (fig. 2.3 B).

Această jucărie este nepericuloasă şi poate fi folosită chiar în interiorul unor încăperi. Dacă vreţi să realizaţi lansări mai spectaculoase, construiţi un dispozitiv asemănător din tablă subţire pentru care folosiţi

dimensiuni de trei ori mai mari. Discurile vor fi decupate însă tot din carton, care poate fi acoperit cu un înveliș din staniol argintiu sau colorat. Pe discuri se pot face anumite desene sau ele pot fi botezate și numerotate, de exemplu, li se poate spune «Cosmos 1»... «Cosmos 2» etc. Firește că și elasticul va trebui să fie mult mai puternic. Vă recomandăm să folosiți elastic rotund, care se vinde în orice magazin cu articole de mercerie.

Astfel puteți spune că ați făcut primul pas pe calea proiectării și construirii unor viitoare «farfurii zburătoare».

b. Șah, domino, remi

1. *Simplu, ingenios și necostisitor* pot fi construite piesele unui joc de șah folosind dopuri de plută și bețe de chibrit. Mai întîi confecționați «modulele» din îmbinarea cărora va rezulta fiecare piesă. Acestea constau din jumătăți, sferturi și șesimi de dop, tăiate pe lățime, cu ajutorul unui briceag sau cuțit bine ascuțit. Apoi stabiliți «silueta» tip a fiecărei piese, de exemplu: pionul va fi o simplă jumătate (sau o jumătate plus o șesime), tura va însemna un dop întreg, calul va rezulta din asamblarea unei jumătăți cu un sfert (reunite printr-un băț de chibrit), nebunul va fi realizat din două sferturi și o șesime (înșirate de-a lungul unui chibrit), regina va avea o jumătate plus trei șesimi îmbinate prin două chibrituri, iar regele va fi lucrat dintr-un dop întreg plus trei șesimi și două chibrituri. Între «feliile» unei piese aranjate pe un băț de chibrit lăsați mici spații libere. Piesele negre le înmuiați apoi în cerneală, ori le vopsiți cu tuș sau cu o culoare de acuarelă, tempera, guașă etc. Tabla jocului de șah poate fi liniată pe o simplă foaie pătrată din carton sau hîrtie. Dimensiunile se aleg în funcție de mărimea pieselor. Dacă sînt destinate unei folosințe mai îndelungate, înainte de a fi îmbinate, modulele pot fi finisate cu o pilă sau șmirghel fin.

2. *DOMINO*. Piesele unui joc de domino pot fi realizate din bucățele de placaj sau carton, tăiate toate la aceleași dimensiuni. După aceasta, pe față se desenează cu tuș sau cerneală tip «carioca» punctele începînd cu 0—0, 0—1, 0—2, 0—3, 0—4, 0—5, 0—6; 1—1, 1—2, 1—3, 1—4, 1—5, 1—6; 2—2, 2—3 ș.a.m.d. pînă la 6—6 sau 9—9. Cu ajutorul pieselor de domino pot fi organizate și unele jocuri matematice.

3. *REMI* (sau rumy). În mod asemănător puteți construi și «pietrele» unui joc de remi. Fiecare serie va fi scrisă cu cerneală tip «carioca», de culoare diferită: negru, roșu, galben, verde. O serie cuprinde toate numerele de la 1 pînă la 14.

c. Construiți un zmeu

Luați o coală de hîrtie cu dimensiunile de 70/40 cm și întindeți-o pe o masă. Desenați pe ea două linii suprapuse în formă de cruce. Uniți capetele lor cu alte patru linii laterale alcătuind un desen în formă de patrulater, așa cum se vede în fig. 2.4. Decupați hîrtia din jurul figurii desenate lăsînd o margine suplimentară de 2 cm. Peste liniile desenate ale brațelor crucii lipiți bine două baghete sub-

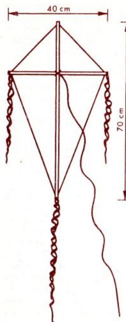


FIG. 2.4

ţiri din trestie sau din lemn de brad. De jur împrejurul laturilor întindeţi nişte sfoară pe care o legaţi de capetele baghetelor. Ungeţi sfoara şi marginea suplimentară de 2 cm a hîrtiei cu pastă de lipit sau clei, apoi îndoiţi marginea de hîrtie peste sfoară şi lăsaţi tot zmeul să se usuce. Peste cele două baghete de lemn aşezaţi o greutate care să le fixeze strîns de hîrtie. După uscare, legaţi de capetele baghetei celei mai lungi o bucată de sfoară de 1 m. De mijlocul acestei sfori veţi lega capătul sforii ghemului de care veţi ţine şi conduce zmeul în timpul zborului. Pentru a-i da mai multă stabilitate, legaţi de coada zmeului şi la cele două braţe laterale cîte o fîşie de pînză colorată, lungă de circa 1 m sau cîte un lanţ făcut din inele de hîrtie colorată.

Zmeul va fi înălţat pe un vînt liniştit şi regulat. Pentru a-l lansa, apucaţi-l de locul unde baghetele se suprapun şi fugiţi cu el 20—30 de metri în contra vîntului, în timp ce un prieten ţine ghemul de sfoară de care struneşte zmeul pînă ce prinde înălţime.

NU UITAŢI că, jucîndu-se cu zmeul şi observînd mişcările acestei jucării, dar văzînd şi înţelegînd fenomenele mai profund decît alţi copii, românul Traian Vuia (1872—1950) a devenit constructorul primului avion din lume (brevetat în Franţa la 17 august 1903), care, la 18 martie 1906, s-a desprins de pe sol datorită exclusiv forţei motorului său; a folosit pentru prima oară în lume un tren de aterizare cu pneuri la roţi. Tot de la jocul cu zmeul a pornit şi Aurel Vlaicu (1882—1913) — inginer, constructor de avioane şi pilot, pionier al aviaţiei mondiale — la proiectarea planoarelor şi avioanelor sale. Primul aparat proiectat, construit şi pilotat de el a zburat la 17 iunie 1910.

4. JOCURI DE CUVINTE

(Cuvintele încrucişate sînt) «arta de a construi mistere şi de a le ghici în ghiocul celulei.»

TUDOR ARGHEZI

Foarte numeroase şi des folosite de copiii de vîrste diferite sînt jocurile bazate pe formarea, căutarea, descoperirea cuvîntului, a poziţiei sau a frazei, dar care nu se încadrează în categoria rebusurilor. Aceste jocuri de cuvinte se referă la diverse domenii (de limbă, literare, istorice, geografice, ştiinţifice, sportive etc.) şi antrenează mul-

tilateral capacitățile intelectuale. Ele contribuie la sporirea cantității de cunoștințe, la îmbogățirea vocabularului, permit descoperirea unor sensuri ascunse ori noi, poetice (metafore) ale cuvintelor. Dau deci mlădiere și farmec gîndirii, care pot merge pînă la trăirea unor scurte aventuri spirituale, pline de fantezie, antren și umor. Să ne amintim doar de năstrușnicele «încurcături de limbă», frecvente și în folclorul copiilor, ori de binecunoscutul «telefon fără fir».

Încercați să faceți un «catalog» sau o listă a jocurilor de acest fel pe care le cunoașteți, apoi căutați să închipuiți variante, să culegeți altele de la colegi și adulți și, desigur, să compuneți unele al căror autor să fiți pe deplin.

a. Loto cu litere

Joc pentru cel puțin doi pionieri, în vîrstă de șapte-opt ani. Se desfășoară în scris. Dintr-un săculeț, unde sînt introduse biletele cu toate literele alfabetului (în afară de k, x, y) se trag pe rînd cinci bilete. Fiecare literă scoasă este anunțată jucătorilor, iar biletelul respectiv este reintrodus în sac, astfel încît să poată fi, eventual, tras din nou. Se cere ca, în timp de 3—4 minute, fiecare participant să compună cît mai multe cuvinte alcătuite numai din aceste litere, luate o singură dată într-un cuvînt. Nu sînt admise cuvinte care au mai puțin de trei litere. Dacă din cele 5 extrageri nu a ieșit nici o vocală, atunci ultimul biletel este anulat și se consideră, din oficiu, că a fost litera *a*. Nu este admis a se scrie nume proprii, în afară de denumiri geografice cunoscute.

Iată un exemplu în care au fost extrase literele: t, o, d, c, a. Din ele pot fi compuse cuvintele: act, cad, cat, cod, cot, dac, dat, doc, oac, odă, coda, cotă, toca, catod, codat.

Se acordă cîte 1 punct pentru fiecare cuvînt compus din trei litere, 2 puncte pentru cele cu patru litere și 5 puncte pentru cele care includ toate cele cinci litere extrase. Deci, în exemplul de mai sus, se acordă 26 puncte.

Notă. Jucătorii pot conveni ca în locul literelor k, x, y să introducă în sac vocalele *a, o, u* în dublu exemplar. De asemenea se stabilește de la început dacă se admite ca a=ă, i=î, s=ș, t=ț. În cazul cînd nu se convine asupra acestor egalități, vor fi introduse în sac și literele ă, î, ș, ț.

b. Litera maximă

Joc pentru cel puțin doi pionieri. Se joacă în scris. Se urmărește ca fiecare jucător să scrie trei cuvinte în care o anume literă să se găsească de cît mai multe ori. Litera cheie poate fi extrasă dintr-un săculeț unde toate literele alfabetului sînt scrise pe biletele, ori poate fi aleasă prin deschiderea unei cărți la întîmplare, și luînd prima literă a primului cuvînt de pe pagină. De exemplu, să presupunem că a fost aleasă litera *a*.

abandona, academician,
abracadabrantă

Astfel litera *a* se găsește de 12 ori. Se acordă cîte 1 punct pentru fiecare folosire a literei date, deci, în exemplul de mai sus, se obțin 12 puncte. Timpul acordat este de două minute. Un joc complet se

face cu trei extrageri. Cîştigă cel care totalizează mai multe puncte din cele trei reprize.

c. Cuvinte în colaborare

Joc pentru doi pionieri care au cîte o foaie de hîrtie şi un creion. Începeţi prin a desena, pe fiecare hîrtie, cîte un pătrat compus din 16 căsuţe, dispuse 4/4. După aceasta unul dintre jucători înscrie o literă, la proprie alegere, în oricare căsuţă a pătratului său, fără ca partenerul să-i vadă aşezarea. În acelaşi timp el anunţă ce literă a scris. Celălalt jucător trebuie să înscrie în propriul pătrat, unde crede de cuviinţă, litera anunţată, după care îi vine rîndul să aleagă o a doua literă, pe care o scrie şi o anunţă colegului de joc. Scopul urmărit de fiecare este ca, astfel, să obţină cît mai multe cuvinte (maximum 8) pe cele patru rînduri şi patru coloane ale pătratului de care dispune. Se va ţine seama că: un cuvînt nu poate figura decît o singură dată într-un joc şi nu poate fi scris în acelaşi timp atît la singular cît şi la plural, de exemplu tată — taţi. Este permis ca un cuvînt să figureze în jocurile ambilor oponenţi. Nu este admis a se scrie nume proprii decît dacă acestea reprezintă noţiuni geografice binecunoscute, de exemplu: ARAD, DEVA etc. Se admite că a=ă, i=î, s=ş, t=ţ. Timpul maxim de gîndire la fiecare literă anunţată este de 30 secunde. Se acordă cîte 1 punct pentru fiecare cuvînt corect format. Jocul se repetă de patru ori, astfel încît fiecare partener să poată începe de două ori. Cîştigă cel care totalizează cele mai multe puncte după adunarea rezultatelor a patru reprize.

Jocul devine dificil dacă o singură literă se repetă des, ori dacă se folosesc litere cu întrebuinţare redusă: x, y. Iată mai jos două jocuri de cîte 8 puncte fiecare:

A C A R R O C A
M A R E A D O R
A R A C R O T I
R O T I E R I E

Notă. Jocul poate fi practicat, într-o versiune mai dificilă, folosind un pătrat compus din 25 de pătrăţele dispuse 5/5. Evident, în această variantă, cuvintele trebuie să fie compuse din cîte cinci litere.

O altă variantă este aceea în care se cere ca un număr cît mai mare de cuvinte să fie identice atît pe orizontală cît şi pe verticală. Acestor cuvinte li se acordă cîte 5 puncte. Mai jos se află un joc realizat complet, care valorează deci 25 puncte:

I S T E T
S T I R I
T I T A N
E R A T A
T I N A R

Realizarea lui este meritorie şi pentru faptul că aici consoana t este prezentă de şapte ori, ceea ce înseamnă 28% din totalul literelor folosite.

d. Continuă proverbul

Proverbele sînt adevărate cristale ale înţelepciunii seculare a poporului. Ele exprimă în chip metaforic, sugestiv şi concis rezultatul unei îndelungate experienţe de viaţă, şi conţin poveţe, învăţături. O posibilitate fericită de a ne apropia de această comoară de înţelepciune a poporului nostru o constituie jocurile

în care, în mod variat și atractiv, sînt folosite proverbe și zicători.

Pentru acest joc, participanții se așază în formă de cerc și își aruncă pe rînd o minge. Concomitent se strigă și începutul unui proverb. Cel care prinde mingea trebuie să spună, să continue, restul proverbului, după care va arunca mingea unui alt coechipier și, la rîndu-i, va rosti începutul altui proverb sau al unei zicători. De exemplu: «mița blîndă... zgîrie rău»; «Găina care cîntă seara... dimineața n-are ou»; «Spune-mi cu cine te aduni... ca să-ți spun cine ești» etc. Cînd participanții sînt de vîrstă mai mare, jocul se poate desfășura cu proverbe alese pe teme, de pildă: despre adevăr și minciună, despre cinste, despre bine și rău, despre dreptate, îngîmfare, învățătură, lăudăroșenie, lăcomie, purtare, răbdare, respect, tăcere, virtute, vitejie etc.

Conducătorul jocului va trebui să-i deprindă pe toți participanții cu folosirea cît mai multor proverbe și zicători, pe teme diferite.

Reguli. Se stabilește un timp scurt (10—15 secunde) pentru răspuns— după prinderea mingii și continuarea jocului printr-o nouă aruncare. Nu este permisă repetarea unui proverb în cuprinsul unui joc. Cel care nu prinde mingea, nu dă răspunsul corect sau în timpul stabilit, ori nu continuă jocul cu promptitudine este scos din echipă timp de zece aruncări de minge. Dacă greșește și a doua oară, este eliminat definitiv din joc, care însă continuă în ritm alert cu cei ce se dovedesc mai isteți. Nu se acordă puncte.

e. Jocuri individuale cu proverbe românești

Descoperiți despre ce proverbe este vorba în jocurile următoare:

1. Folosiți toate literele:

a, a, a— b— d, d— e, e, e—
i, i, i — l — m — n, n, n, —
o — r — s, s, — u, u —

pentru a alcătui un proverb despre lăudăroși, compus din șase cuvinte, care încep toate cu cîte o consoană.

2. Alcătuiți două proverbe despre muncă din cuvintele următoare: ca, mîna, muncește, muncitor, omul, pămîntul, pom, rodește, roditor, un, unde. Unul dintre proverbe este compus din 5 cuvinte, iar cel de al doilea din 6.

3. Adăugînd consoanele lipsă în cuvintele de mai jos veți găsi un proverb despre bunătate:

o — u —, — e —, — u —,
— u — ă, — e — e, —— u —
i — o —, —— e —— ă — ii,
— e, î —— e — e — e.

4. Găsiți un proverb despre cinste completînd literele lipsă din cuvintele de mai jos, care au fost scrise aici numai cu prima și ultima literă:

c — — — — — a nu se
c — — — — — ă, n — — i
nu se v——— e.

5. Despre ce proverb este vorba în dialogul de mai jos purtat după un anumit cod? Țineți seama că în fiecare propoziție se găsește, în ordine, cîte unul din cuvintele proverbului căutat.

— Prietenul nostru a sosit?

— La cine dintre noi trebuia să vină?

— Nevoie are de amîndoi.
— Se descurcă singur prin Bucureşti?
— Cunoaşte bine capitala.

Puteţi găsi şi alte modalităţi de descoperire a unor proverbe?

RĂSPUNSURI

1. *Lauda de sine nu miroase bine.* 2.— a) *Omul muncitor, ca un pom roditor.* — b) *Pămîntul rodeşte, unde omul munceşte.* 3. *Omul cel bun, după lege, slujitor dreptăţii se înţelege.* (Notă: jocul poate fi întocmit şi prin lipsa vocalelor, care se cer a fi completate. Aceasta este o variantă mai uşoară). 4. *Cinstea nu se cumpără, nici nu se vinde* (Notă: cuvintele compuse numai din una sau două litere se dau în întregime). 5. *Prietenul la nevoie se cunoaşte.* (Notă. Puteţi alcătui şi voi astfel de jocuri instructive şi care stimulează perspicacitatea, dar alegeţi întotdeauna numai proverbe bine cunoscute. La cel de al cincilea joc, în exemplul nostru, cuvintele proverbului căutat sînt primele din fiecare rînd al dialogului. Natural, poate fi folosit şi alt cod, dar respectînd o anume regulă; de pildă, cuvintele pot fi situate, toate, ultimele din propoziţiune, ori— ceva mai dificil pentru dezlegător— în prima propoziţiune, primul cuvînt al proverbului va fi primul, în cea de a doua pe locul al doilea, în cea de a treia pe locul al treilea ş.a.m.d.)

f. Substantive epicene

Joc pentru pionieri în vîrstă de minimum 12 ani.

Pot fi organizate mai multe feluri de jocuri pentru cunoaşterea şi folosirea corectă a substantivelor epicene — nume de animale care au aceeaşi formă pentru desemnarea ambelor sexe, astfel:

1. *Participanţii îşi aruncă pe rînd o ştafetă* oarecare (minge, cutie, bucată de lemn etc.) şi, în timp de 15 secunde, cel care a prins obiectul trebuie să pronunţe un substantiv epicen. Dacă reuşeşte, primeşte 1 punct; dacă nu, cel din dreapta lui poate da răspunsul şi cîştigă punctul suplimentar, peste rîndul său. Se joacă pînă cînd cineva totalizează 5—7 puncte.

2. *Alegeţi trei litere* şi cereţi jucătorilor să scrie pe cîte o foaie de hîrtie, în timp de 2—3 minute, cît mai multe substantive epicene, care fie să înceapă, fie să se termine, ori să cuprindă (sau să nu cuprindă) una din aceste litere. De exemplu, să se scrie substantive care încep cu literele c, l, p.

calcan	*lăcustă*	*pajură*
cameleon	*lăstun*	*panteră*
cangur	*lebădă*	*papagal*
caracatiţă	*leopard*	*pelican*
caşalot	*liliac*	*pescăruş*
călifar	*licurici*	*pinguin*
cămilă	*lişiţă*	*pitulice*
cocostîrc	*lopătar*	*popîndău*
crocodil	—	*prepeliţă*
cuc	—	*prigorie*
—	—	*privighetoare*

Potrivit cu vîrsta jucătorilor, pot fi alese criterii mai dificile, dacă numărul substantivelor se limitează, de pildă, numai la păsări sau mamifere, ori se cere să fie numai de un singur gen (masculin sau feminin). Se poate oferi cîte un punct pentru fiecare cuvînt scris corect, ori pot fi șterse substantivele care apar la mai mulți participanți, acordîndu-se puncte numai pentru cele care figurează o singură dată. Nu sînt admise forme care nu figurează în dicționar, de exemplu: cămiloi, cucă, papagaliță, privighetor etc.

3. *Cereți ca substantivele să fie scrise* pe aceeași unică foaie de hîrtie-ștafetă, în ordine alfabetică, în timp de 10—15 secunde. Astfel, primul jucător poate scrie *albatros*, după care dă hîrtia celui de lîngă el. Acesta trebuie să scrie un alt substantiv epicen care începe cu libera *b*, de pildă *bîtlan* sau *balenă*. Dacă unul dintre participanți nu găsește substantivul necesar în timpul convenit, va trece la sfîrșitul șirului de jucători. Dacă și a doua oară nu găsește cuvîntul, iese din joc. Se acordă cîte un punct pentru fiecare substantiv corect scris. Jocul este cîștigat de cel care totalizează mai multe puncte după ce hîrtia a circulat de șapte ori prin fața tuturor participanților. În caz de egalitate de puncte, jocul continuă numai între cei care se află pe primul loc, pînă cînd unul dintre ei se detașează, dar avînd grijă ca fiecăruia să-i vină rîndul la scris de un număr egal de ori.

g. Jocul sinonimelor

Pot lua parte 2—4 jucători în vîrstă de cel puțin 11 ani. Fiecare trage la sorți, dintr-un săculeț, cîte trei litere. Apoi, în timp de 3—4 minute, va scrie cîte un cuvînt care să înceapă cu fiecare din aceste litere și sub ele va înșirui sinonimele pe care le cunoaște (adică acele cuvinte și expresii, diferite ca formă, care au același înțeles sau aproape același înțeles). De pildă, fie literele: *h, o, t:*

HARNIC	OM	TÎMPLAR
activ	*cetățean*	*dulgher*
muncitor	*ins*	*lemnar*
silitor	*individ*	*teslar*
sîrguincios	*persoană*	—
vrednic	—	—
de ispravă	—	—

Se acordă cîte 1 punct pentru primul sinonim (al fiecărui cuvînt), 2 puncte pentru al doilea, 3 puncte pentru al treilea ș.a.m.d.

h. Omonime

În mod asemănător ca la sinonime, puteți proceda cu omonimele (omonim este un cuvînt care are aceeași expresie cu altul sau cu altele, dar care se deosebește ca sens de ele). De exemplu: *capră* = 1. animal; 2. joc de copii; 3. obicei tradițional de Anul nou; 4. obiect de sprijin pe care se taie lemne cu fierăstrăul; 5. partea din față a unei trăsuri, pe care stă vizitiul; 6. sistem de lemne încrucișate cu care se întărește o con-

strucție, ori pe care se înfășoară odgoane; 7. aparat de gimnastică; 8. arșic de miel. Sau *organ:* 1. parte din corpul unei ființe; 2. ansamblu de piese îmbinate (la o mașină sau mecanism); 3. mijloc de acțiune, comunicare; 4. grup de persoane care îndeplinește o funcție politică sau administrativă. Punctajul se acordă ca la jocul de mai sus. Știți și alte omonime?

Pentru a se face un bun antrenament la aceste jocuri și a se folosi un mare număr de cuvinte (care duce, implicit, la îmbogățirea vocabularului jucătorilor), se impune consultarea *Dicționarului limbii române moderne.* În timpul jocului este necesar ca arbitrul (conducătorul) să aibă la îndemînă un exemplar din acest dicționar pentru a putea tranșa corect și eficient orice eventual litigiu.

i. Repetați silaba

Încercați să formați cît mai multe cuvinte compuse dintr-o silabă care se repetă, de pildă *mama.* Cel mai lesne puteți găsi cuvinte alcătuite din silabe de două litere (de regulă o consoană și o vocală), cum sînt: baba, lele, osos, papa, rară, tata, țața, ori în unele nume proprii ca: Nana, Titi, Zaza, Zizi etc. Se admite că: a=ă, i=î, s=ș, t=ț.

j. Repetați litera

Căutați (în dicționare) cît mai multe cuvinte care — începînd cu indiferent ce literă — să fie formate, în continuare, prin repetarea pe locurile 2, 4, 6 etc. (din grafia cuvîntului) a unei alte *(aceeași)* litere, care să alterneze invariabil, de exemplu: *cabana* sau *macara.* Aici observați că litera care alternează invariabil cu celelalte litere este *a.* Puteți găsi însă foarte numeroase asemenea cuvinte pentru marea majoritate a literelor. Iată și cîteva exemple pentru litera *e:* pecete, rebele, repere, ședere, temere etc. Desigur sînt și cuvinte alcătuite din mai mult de șase litere, de pildă: peretele, revedere etc.

Dacă organizați jocul sub forma unui concurs cu mai mulți participanți, acordați cîte un punct pentru cuvinte formate din șase litere, cîte 3 puncte pentru cuvinte din opt litere și 7 puncte pentru cuvinte compuse din mai mult de opt litere.

Variantă. Compuneți propoziții sau fraze numai din cuvinte care respectă această cerință a jocului.

■

5. JOCURI CU DESENE

«Imaginația galopează, judecata merge la pas.»

VOLTAIRE

Acest tip de joc, iubit și practicat frecvent de toți copiii, are nenumărate variante. El contribuie la dezvoltarea spiritului de observație, a memoriei, a judecății logice, abilității, istețimii, constituie un mod atractiv de a verifica unele cunoștințe. Căutați să le rezolvați pe cele de mai jos și imaginați altele, fie ca variante ale acestora, fie unele cu totul noi.

a. *La țintă.* Dintre cele 17 săgeți ale fig. 2.5 numai două vor ajunge exact în interiorul cercului din mijlocul țintei; știți care? Controlați-vă răspunsul cu ajutorul unei linii.

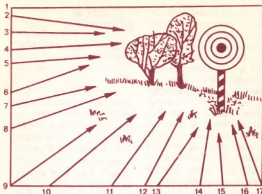
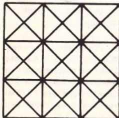


Fig. 2.5

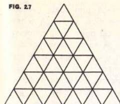
FIG. 2.6



b. *Pătrat cu figuri*. Privind cu atenție și folosindu-vă de o mică linie, stabiliți cîte triunghiuri, pătrate și dreptunghiuri se pot număra în pătratul din fig. 2.6.

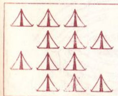
c. *Ceva mai dificil*. Procedați la fel ca mai sus și numărați cîte triunghiuri, hexagoane regulate și romburi sînt în cadrul triunghiului din fig. 2.7.

FIG. 2.7



d. *Căutați drumul*. Într-un camping sînt așezate 12 corturi ca în fig. 2.8. Cineva afirmă că poate să ocolească fiecare cort — fără să treacă de două ori pe același drum — și să se înapoieze de unde a plecat în așa fel încît tot drumul său să cuprindă doar linii drepte. Desenați cu un creion pe ce drum ați trece dacă ați fi în locul lui.

FIG. 2.8



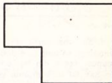


FIG. 2.9

e. *Din două tăieturi...* și fără să aruncați nimic, montați un pătrat din figura cu șase laturi pe care o vedeți în fig. 2.9. Pentru a vă descurca mai ușor, copiați fiecare segment pe o bucățică de carton sau hîrtie și apoi nu vă rămîne decît să găsiți cum pot fi ele îmbinate.

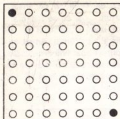


FIG. 2.10

f. *Sînt mai multe soluții.* Încercați să uniți cele două puncte negre din fig. 2.10 în așa fel încît drumul să treacă prin toate cerculețele albe, să atingă deodată cel puțin patru cerculețe și să nu se frîngă niciodată în unghi drept. După cum reiese chiar din titlul problemei, există mai multe soluții, dintre care veți găsi una indicată mai jos.

g. *Prin labirint.* Grădina din fig. 2.11 este amenajată sub forma unui labirint. Dacă se intră prin oricare poartă, cele șase alei pot fi parcurse în fir continuu, fără a trece de două ori pe

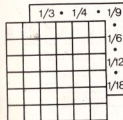
FIG. 2.11



același drum. Care este calea ce trebuie urmată?

h. *Împărțiți cu dibăcie.* Iată un pătrat alcătuit din 36 de pătrățele (fig. 2.12). Încercați să împărțiți suprafața pătratului în șase părți inegale, astfel încît prima parte să reprezinte 1/3, a doua 1/4, a treia 1/6, a patra 1/9, a cincea 1/12, iar ultima să fie egală cu 1/18 din întreaga suprafață.

FIG. 2.12



i. *Formați un pătrat.* Tăiați cinci bucățele de carton de forma și mărimea



FIG. 2.13

celor indicate în fig. 2.13. Încercați apoi să le îmbinați astfel încît în centrul figurii să se formeze un *pătrat liber*, în afara bucățelelor de carton.

j. *Altă împărțire.* Proprietarii căsuței din fig. 2.14 au și o mică grădină de legume, de formă pătrată, în care se află un bazin cu apă. Ei doresc să împartă grădina în cinci parcele care să aibă toate aceeași formă

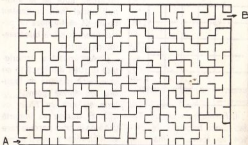


FIG. 2·14

şi suprafaţă. Bazinul cu apă nu trebuie să facă parte din suprafaţa nici unei parcele, dar patru dintre ele vor avea acces la el. Cum trebuie făcută împărţirea?

k. *Din nou în labirint.* Fig. 2.15 reprezintă un labirint. Intraţi prin poarta A şi găsiţi drumul pe care trebuie să-l urmaţi pentru a ieşi prin poarta B.

FIG. 2·15



l. *Găsiţi vinovatul.* Trăgînd o linie continuă, care să lege punctele numerotate de la 1 pînă la 35 din fig. 2.16 veţi descoperi cine nu susţine bine antena televizorului, din care cauză imaginea tremură, stîrnind supărarea maimuţelor.



FIG. 2.16

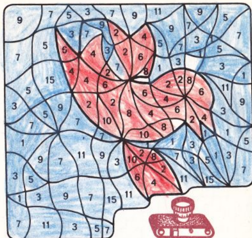


FIG. 2.17

m. «*Developați*» *desenul.* Dacă în fig. 2.17 veți colora suprafețele cu numere impare în albastru, iar pe cele cu numere pare în roșu, veți obține imaginea fotografiată.

n. *Desenele ascunse.* În partea dreaptă a fig. 2.18 sînt desenate patru obiecte.

Privind cu atenție desenul mare (din stînga) puteți descoperi ascunse — printre liniile sale — numai două din cele patru obiecte. Care sînt acestea?

o. *Puteți găsi asemănări-le?* În fig. 2.19 vedeți un pătrat împărțit, ca o tablă de șah, în 64 de pătrățele, notate cu litere și numere. Observați cu atenție dese-

FIG. 2.18



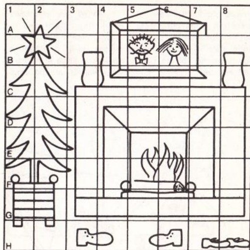
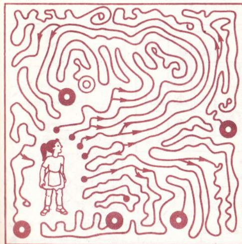


FIG. 2.19

nul timp de un minut, apoi răspundeţi: cîte pătrăţele perfect asemănătoare găsiţi în imagine?

p. *Porniţi la drum!* Observaţi că în jurul fetiţei, din fig. 2.20, sînt cinci puncte negre de la care încep tot atîtea drumuri (indicate de săgeţi) către cele cinci inele. Priviţi desenul timp de un minut, după care alegeţi, pe rînd, de trei ori, cîte un punct de pornire şi urmăriţi calea pe care o străbateţi (folosind un creion colorat). La cîte inele reuşiţi să ajungeţi? Dacă izbutiţi să terminaţi cele trei «călătorii» în trei inele diferite aveţi o excelentă vedere geometrică.

FIG. 2.20



RĂSPUNSURI

b. Sînt 124 de triunghiuri, 31 de pătrate și 87 de dreptunghiuri.
c. Sînt 78 de triunghiuri, 11 hexagoane regulate și 66 de romburi.
d. Vezi fig. 2.21.

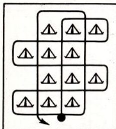


FIG. 2.21

FIG. 2.22

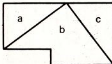


FIG. 2.23

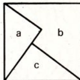
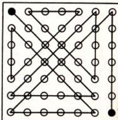


FIG. 2.24

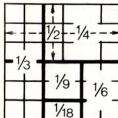


e. Tăierea și asamblarea o faceți după indicațiile din fig. 2.22 și fig. 2.23.
f. Fig. 2.24 vă indică una dintre ele.



FIG. 2.25

FIG. 2.26



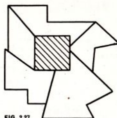


FIG. 2.27

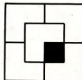


FIG. 2.28

g. Procedați ca în fig. 2.25.
h. Fig. 2.26 vă indică soluția.
i. Lucrați așa cum reiese din fig. 2.27.
j. Procedați după cum vedeți în fig. 2.28.
n. Șapca se află în partea stîngă a ușii; pipa este în partea zidită a coșului și în latura stîngă a acoperișului.
o. Numai căsuțele A3 și A8 care sînt complet albe.

6. JOCURI DE DEZVOLTAREA SIMȚURILOR

«Dezvoltarea celor cinci simțuri este o muncă a întregii istorii universale.»

K. MARX

În practicarea acestor jocuri se face apel la cele cinci simțuri principale ale omului: văzul, auzul, gustul, mirosul și pipăitul. Jocurile contribuie la antrenarea și perfecționarea simțurilor astfel încît acestea să perceapă excitații oricît de slabe, precum și la capacitatea de a diferenția excitații apropiate, asemănătoare. Ele ne permit, la nevoie, înlocuirea unui simț prin altul, ceea ce ne asigură o mai bună capacitate de orientare (de pildă pe întuneric).

a. Recunoașteți obiectul?

Joc pentru doi sau mai mulți participanți. Ei vor trebui să determine despre ce obiect este vorba, numai prin ascultarea sunetului pe care acesta îl emite, pe care îl are în mod normal în cursul funcționării sale (de ex. tic-tacul ceasului) sau cînd este lovit cu un corp tare. Bineînțeles că jucătorul va fi legat la ochi. La distanța de circa un metru de el vor fi lovite ușor, de cîte două ori, zece obiecte, care pot fi: o tavă de metal sau de material plastic, o oală, o sticlă, un borcan mare, o foaie de carton, o carte, o țeavă de fier, o scîndură etc. Pot fi prezentate și obiecte «în funcțiune», de exemplu un briceag căruia i se închide brusc o lamă, răsucirea unui comutator electric, mototolirea unei foi de hîrtie, o minge lovită de pămînt, un lanț de chei în mișcare, turnatul unui lichid într-un pahar, ciupirea unui balon umflat cu aer etc. În sfîrșit, mai pot fi date spre recunoaștere sunetele emise de instrumente muzicale diferite: pian, vioară, muzicuță, acordeon, trompetă de pionier, tobă mică, fluier, ocarină, nai etc. În domeniul recunoașterii muzicale pot fi organizate jocuri colective, fără a-i lega pe participanți la ochi. Acestora le vor fi date să asculte fragmente muzicale scurte, înregistrate pe discuri sau pe benzi de magnetofon și li se va cere să spună despre ce instrumente este vorba. Firește că vor fi alese părți în care se aude distinct instrumentul respectiv. În acest fel se poate realiza o bandă pe care pot fi înregistrate 10 sau 12 instrumente diferite.

Variantă:

Dacă doriți să sporiți dificultatea jocului, jucătorul legat la ochi va fi instalat în mijlocul camerei, apoi sunetele ce trebuie să fie recunoscute vor fi prezentate din dreapta, din stînga, din față sau din spate. În acest caz el va trebui să ghicească: a) ce obiect sau instrument a emis sunetul și b) din ce direcție a venit sunetul. La fiecare recunoaștere vor fi acordate aici cîte un punct pentru obiectul respectiv și cîte un punct pentru recunoașterea direcției din care a venit sunetul.

b. Gust fin

De această dată este vorba tot de un joc ce constă în recunoașteri, dar după... gustul unor alimente sau substanțe. Este strict interzis să faceți glume...

de prost gust, cum ar fi aceea de a da substanțe toxice, vătămătoare sau care dau senzații neplăcute.

Jocul îl puteți organiza cu mult haz, atît între prieteni cît și în cadrul unor spectacole, concursuri etc. Astfel, participantul căruia i-a venit rîndul va fi legat la ochi și așezat pe un scaun, după care i se vor da spre recunoaștere cantități mici de substanțe diferite, alese însă de așa manieră, încît să-i poată duce la confuzii pe cei care nu au... «o limbă fină». De exemplu, pot fi date pe rînd: miez de nucă, alune de pădure sau turcești, arahide, migdale, sîmburi de caise; ori diferite sorturi de ciocolată: amăruie, cu lapte, cu stafide, cu vanilie etc. Foarte ușor, și în același timp dificil, este de făcut o recunoaștere a ceaiurilor sub formă de infuzie de: tei, sunătoare, mușețel, salcîm, mentă, pelin etc.

Și în acest joc recunoașterile pot fi făcute mai dificile dacă la început se dă spre gustat o substanță cu gust pronunțat și remanent, de exemplu un cățel de usturoi sau cuișoare.

Pentru fiecare substanță corect recunoscută se acordă cîte un punct. Este permisă prezentarea de 2—3 ori a aceleiași substanțe.

c. Recunoașteri tactile

Și simțul pipăitului poate forma obiectul unui joc. Astfel, jucătorului legat la ochi i se vor prezenta spre a recunoaște, numai prin pipăit cu degetele mîinilor, mai multe obiecte de natură apropiată, de exemplu: hîrtie velină, hîrtie de ambalaj, foiță de scris la mașină, un șervețel de hîrtie, o bucată de hîrtie igienică, sugativă, hîrtie pergament, hîrtie creponată, un cartonaș subțire de carte de vizită, o bucată de ziar etc. În mod asemănător, se poate proceda și cu diferite țesături, care pot fi: de bumbac, in, mătase, sintetice, de catifea, stofă de lînă, pînză de sac etc.

d. Care este diferența?

Pentru acest joc trebuie să fie pregătite din vreme 10 obiecte dintre care unele să aibă greutăți diferite, iar 2—3 dintre ele să aibă aceeași greutate. Cel ce trebuie să recunoască greutatea va putea sta pe scaun sau în picioare. Nu este nevoie să fie legat la ochi.

Jocul decurge în două faze: mai întîi i se dau, pe rînd, într-o singură mînă, cinci obiecte și se cere să spună ce greutate are fiecare obiect; după aceasta i se dă un obiect diferit în fiecare mînă și i se cere să indice diferența de greutate dintre ele. Se va avea grijă ca diferența de greutate să fie de minimum 300 de grame pentru obiecte de peste 1 kg și de minimum 100 de grame pentru cele sub 1 kg. În aprecierea greutății se admite o toleranță de 10%. Astfel, dacă obiectul dat cîntărește 950 g vor fi considerate bune toate răspunsurile ce vor indica o greutate cuprinsă între 850—1 050 g. De asemenea, atunci cînd diferența între două obiecte este de 350 de grame, vor fi considerate bune răspunsurile cuprinse între 315 și 385 g.

Punctajul se stabilește astfel: cîte 1 punct pentru fiecare indicare corectă (inclusiv toleranța) a greutății unui obiect și cîte 2 puncte pentru indicarea corectă a diferenței de greutate între

două obiecte. Dacă la joc iau parte mai mulți participanți, aceștia vor fi așezați în linie dreaptă și obiectele le vor fi date pe rînd. Ei vor răspunde în scris, pe bucățele de hîrtie. Punctele vor fi cîștigate, pentru fiecare obiect în parte, de către cel care dă răspunsul cel mai apropiat de realitate.

Pentru a face jocul mai dificil vor fi date unul după altul 2—3 obiecte care au exact aceeași greutate. La fel se va proceda și atunci cînd se va cere stabilirea diferenței de greutate; vor fi date, de exemplu, două obiecte care au fiecare exact 1 kg, dar este permis ca acestea să difere ca volum, de pildă va fi dată o pernă și o piesă de metal.

e. Care este distanța?

În acest joc se cere recunoașterea distanței de la care este emis un sunet.

Jucătorul, legat la ochi, va fi așezat în mijlocul unei camere sau într-un perimetru liber dacă jocul se desfășoară în curte, pe cîmp, în pădure etc. Mai înainte însă va fi amenajat terenul, adică va fi trasă o linie dreaptă care poate fi lungă pînă la 10 m, atît în fața cît și în spatele scaunului. Linia va fi marcată din metru în metru. Conducătorul jocului va avea în mînă un obiect, să zicem o sticlă sau o tablă, pe care o va lovi cu un băț sau o piatră de trei ori pentru fiecare distanță la care se află, iar cel legat la ochi va trebui să spună de la cîți metri a fost emis sunetul. Firește, este permis ca, de ex., să se lovească sticla prima dată de la distanța de 2 m pe linia din față, iar apoi tot de la 2 m pe linia din spatele scaunului. Se fac 10

încercări pentru fiecare jucător și se acordă cîte 1 punct pentru fiecare răspuns corect. Nu se admit toleranțe.

f. Imitații sonore

Jocul se adresează copiilor de vîrstă pînă la 8 ani. Urmărește deprinderea recunoașterii unor fenomene ale naturii, animale, diferite aparate, instalații sau mijloace de transport, după sunetele pe care acestea le emit.

Copiii se așază în cerc, iar conducătorul jocului stă în mijloc. El are în mînă o minge. Se explică participanților că, atunci cînd li se aruncă mingea, se strigă și numele unui animal sau se indică un fenomen natural, ori un obiect care produce un sunet specific. Ei trebuie să prindă mingea și, imediat, cel care a obținut-o imită de două ori sunetul corespunzător, de exemplu: se strigă «rața», răspuns — «mac-mac»; «pitpalacul» — răspuns «pit-palac, pit-palac», «ploaia» — răspuns «pic-pic» etc. Fiecare copil care prinde mingea, după ce răspunde, o aruncă oricărui alt participant la joc (sau conducătorului), indicînd, totodată, ce trebuie să imite cel căruia i se adresează. Conducătorul jocului va încerca să lărgească aria imitațiilor, indicînd și denumiri care să solicite mai mult și divers imaginația, de exemplu: sirena unei uzine, decolarea unei rachete cosmice, aspiratorul de praf, mașina de scris, ceasul-pendulă etc. Nu vor fi indicate animale sau obiecte necorespunzătoare jocului, cum pot fi: peștele, scaunul, perna etc., nici animale sau obiecte care pot emite sunete, dar sînt, de regulă,

necunoscute copiilor pînă la 8 ani. Se urmărește ca fiecare răspuns să fie dat repede, în circa 5 secunde, iar aruncarea mingii mai departe să se facă, de asemenea, cu repeziciune, pentru ca tot jocul să aibă un ritm viu și voios. Cei care întîrzie mișcarea, nu prind mingea sau nu răspund corespunzător sînt penalizați, cu scoaterea în afara cercului, timp de zece aruncări. Dacă apoi greșesc din nou, vor ieși definitiv din joc. Conducătorul va corecta toate sunetele pe care le consideră greșite. Se stabilește de la început cît timp va dura jocul. Nu se acordă puncte și nu se dau recompense.

7. JOCURI DE DRAMATIZARE, MIMĂ, TRAVESTIRE

«Joace unul și pe patru,
Totuși tu ghici-vei chipu-i...»

M. EMINESCU

Cele două jocuri, propuse în continuare, se adresează copiilor în vîrstă de 10—14 ani.

a. Recunoaște-mă după deghizare

Scopul acestui joc este ca voi, participanții, să vă recunoașteți reciproc după anumite elemente de costumație. Este deci necesar să pregătiți niște piese de recuzită: diferite obiecte de îmbrăcăminte și mai ales ziare vechi din care să improvizați sugestii de costum, după fantezia fiecăruia. Pentru a fi ușurată ghicirea personajului, alegeți o temă, de exemplu «figuri din istoria patriei» sau «clasici ai literaturii române», ori «eroi din scrierile lui I. L. Caragiale» etc. Participanții la joc încep, toți în același timp, să se costumeze în personajele pe care și le aleg singuri. Pentru aceasta au la dispoziție 5—7 minute. Fiecare decide singur care este elementul caracteristic al costumului după care poate să fie recunoscut. Deghizarea nu înseamnă deci schimbarea în întregime a vestimentației, ca aceea a unui actor pe scenă, ci alegerea unor elemente specifice numai (sau în mod deosebit) personajului întruchipat. De pildă, pentru «motanul încălțat» sînt suficiente o pereche de cizme, coadă și mustăți. Cînd v-ați costumat, vă așezați în linie dreaptă sau în semicerc, apoi unul dintre voi iese în față și face cîțiva pași, eventual și unele gesturi, pe cît posibil în concordanță cu personajul pe care-l interpretează. Răspunsurile pot fi date oral sau în scris de toți ceilalți jucători. Apoi urmează al doilea personaj și așa mai departe pînă cînd se prezintă toți. Cei care au ghicit primesc cîte un punct pentru fiecare răspuns bun. Dacă însă un personaj n-a putut fi ghicit de nici unul dintre jucători, înseamnă că nu s-a deghizat în mod corespunzător și va fi trimis să adauge încă două noi elemente costumului său, după care se prezintă din nou. Uneori, pentru a putea fi recunoscut fără echivoc, este suficient ca personajul să poarte în mînă o carte (îmbrăcată în hîrtie) pe coperta căreia se află scris numai unul sau două cuvinte din titlul unor opere

binecunoscute, de exemplu «Pasteluri» sau «Mărgăritărele», pentru a se ști că este vorba de Vasile Alecsandri; ori «Viforul», pentru a-l identifica pe Barbu Ștefănescu Delavrancea.

Variantă. Se poate admite ca personajul să rostească și o replică foarte scurtă, dar binecunoscută, caracteristică pentru profilul său, de pildă: «Patria se cheamă norodul, iar nu tagma jefuitorilor», pentru Tudor Vladimirescu; ori «Dacă voi nu mă vreți, eu vă vreau», pentru Alexandru Lăpușneanu; sau «Nu vreau să vrea să iasă», pentru Ștefan cel Mare.

Desigur, fiecare grup de jucători poate conveni pentru a adapta acest joc la posibilitățile locale și potrivit cu fantezia fiecăruia, asociind costumul cu mima și, eventual, cu replica expresivă, bine aleasă.

b. Atelierul fanteziei

Joc de fantezie, dramatizare și creativitate literară; pentru cel puțin 4 pionieri. Se cere ca fiecare să aducă o contribuție personală la repovestirea sau dramatizarea liberă a unei povești sau povestiri, de obicei bine cunoscute. Este indicat a se folosi ca temă o scriere relativ scurtă și cu puține personaje, cum sînt, de exemplu, *Ursul păcălit de vulpe* sau *Povestea unui om leneș* de Ion Creangă.

Jocul decurge astfel:

Mai întîi se citește textul povestirii.

Apoi se împart rolurile, potrivit personajelor din lucrare — inclusiv un povestitor, unde este cazul.

După aceea, fiecare se gîndește la noi personaje care ar putea fi introduse în acțiune și, poate, la noi locuri unde aceasta s-ar putea desfășura. De pildă, în *Ursul păcălit de vulpe*, ar putea vorbi și 1—2 pești, balta, vîntul, sau ar putea fi introdus un alt animal, ori o pasăre (o bufniță), care să-l sfătuiască de bine pe ursul cel credul etc.

În sfîrșit, la îndemnul unui povestitor, jucătorii-interpreți repovestesc dramatizat, ca într-o piesă, întreaga acțiune a povestirii sau a poveștii, vorbind liber și folosind atît ceea ce au reținut din textul inițial (fără a-l memora în mod special) cît și — mai ales — adăugînd de la ei ceea ce socotesc necesar, dînd cuvîntul noilor personaje, schimbînd locul acțiunii etc.

Unde există posibilitate, întreaga interpretare se reia, de data aceasta înregistrînd cele spuse pe bandă de magnetofon. Dacă jocul se face cu copii care au trac (se fîstîcesc, se bîlbîie) în fața microfonului, aparatul (și microfonul) pot fi ascunse ori disimulate prin acoperire cu ziare, pînză, o rufă etc.

Variante: — După ce participanții se obișnuiesc cu acest joc, poate fi aleasă și o temă originală, plecînd de la o acțiune cunoscută de toți jucătorii, de exemplu «întîmplări dintr-o excursie» sau «o vizită la grădina zoologică»; ori se poate propune o imaginară «călătorie în lună» etc. Aici, un povestitor-regizor va începe acțiunea și va da pe rînd cuvîntul, într-o adevărată ștafetă a fanteziei, unor personaje cunoscute sau imaginare, oameni ori animale, plante, fenomene ale naturii, obiecte... care vor fi interpretate liber de colegii de joc, după cum le dictează fantezia de moment.

— O variantă atrăgătoare

şi umoristică se poate naşcoci prin schimbarea rolurilor ori a caracterului unor personaje dintr-o povestire sau poveste binecunoscută, cum ar putea fi... «Vulpea păcălită de urs» sau «Lupul... cu trei iezi», în care acesta este atras în cursă şi păcălit, făcut de rîs de cei trei iezi, isteţi de această dată.

Desigur, mulţi dintre voi veţi putea găsi şi juca asemenea dramatizări, pline de haz, care mai departe pot alcătui spectacole întregi, jucate cu elemente de decor şi costumaţie, create tot de voi, în cadrul unor serbări sau manifestări ale şoimilor patriei, pionierilor şi şcolarilor.

■

8. JOCURI DE ENIGMISTICĂ

«Vreona, Vnoera, Anvero, Aronev, Aornev, Enorvica, Vicenora, Acivrone, Civraneo.»

EMINESCU — ANAGRAME ALE NUMELUI VERONA SAU VERONICA (MICLE)

Sînt foarte variate atît ca denumire, conţinut, cît şi ca formă de prezentare. Au însă toate un numitor comun: apelul la isteţime şi cunoştinţe. Pun la încercare perspicacitatea, logica, verificarea cunoştinţelor pentru a descoperi un înţeles sau o semnificaţie ce se ascunde, mai greu de găsit la prima vedere, care derivă, probabil, din clasica ghicitoare populară. Sub o formă atractivă, pasionantă chiar, aceste jocuri contribuie în mod serios la îmbogăţirea vocabularului, perfecţionarea şi nuanţarea exprimării, a unei comunicări mai plastice între oameni, la verificarea şi completarea cunoştinţelor generale, şi au adesea virtuţi educative, cultivînd răbdarea, perseverenţa, judecata şi inventiunea, fantezia şi creativitatea — atunci cînd se practică şi compunerea unor asemenea jocuri intelectuale. Unele dintre ele sînt destul de răspîndite, în general cunoscute de publicul larg, de pildă: anagrama, aritmogriful, calamburul, cuvintele încrucişate (mai ales), desenele de rezolvat, golful de cuvinte, labirintul, metagrama, monoverbul, rebusul, şarada, săritura calului; altele au o circulaţie restrînsă, redusă la numărul celor ce practică în mod special acest «sport al minţii» şi care, ca urmare, cunosc toate codurile şi convenţiile specifice fiecărui tip de joc. Toate aceste jocuri sînt, de fapt, nişte probleme de cuvinte, dar este îndreptăţită includerea în categoria jocurilor de enigmistică şi a unor recreaţii sau amuzamente matematice, care — în mod egal — fac apel la creativitate, fantezie, perspicacitate, cunoştinţe, sînt atractive şi prezintă nu puţine enigme.

Mai jos vor fi propuse spre rezolvare puţine exemple, care urmăresc nu numai să vă procure cîteva momente atractive în plus, ci — mai ales — să vă invite a deveni voi înşivă autori, să încercaţi cu perseverenţă a compune asemenea jocuri, despre care poetul Demostene Botez spunea, într-un interviu, că «pot însemna şi o contribuţie la dezvoltarea limbii (...) la îmbogăţirea fondului de cuvinte». Iar Victor Eftimiu afirma că strădaniile autorilor jocurilor de definiţii

«pot însemna o contribuție la descoperirea de noi filoane ale posibilităților multiple pe care le posedă limba noastră (...) este o metodă folositoare mlădierii graiului, îmbogățirii și înfrumusețării lui». Scriitorul Mircea Sîntimbreanu, la rîndu-i, mărturisea: «Enigma, ca atare, îmi dă dureri de cap. Noroc că adorm și imediat mă visez isteț. Căci — trebuie să o spun — în adîncul inimii mele invidiez pe cei isteți așa cum un analfabet îi pizmuiește pe știutorii de carte. Poate că n-am avut la timp un dascăl, un abecedar în această privință. Poate că era nevoie de o pistă de antrenament, de un antrenor.»

Enigmele criptografiei au captivat și pe unii scriitori, care au inclus asemenea jocuri în operele lor, ca, de pildă, Edgar A. Poe în *Cărăbușul de aur*, sau Jules Verne care, în *Mathias Sandorf*, consacră întreg capitolul IV tehnicii descifrării unei criptograme de 18 cuvinte... misterioase, prin metoda grilei. Și scriitorul român H. Stahl, în lucrarea sa intitulată *Un român în lună*, introduce un mesaj cripto-stenografic ce constituie cheia declanșării acțiunii. Lectura acestor scrieri este încă pasionantă pentru copiii și tinerii zilelor noastre.

Tot în această activitate se înscrie și pasionanta strădanie, depusă de-a lungul timpului, de numeroși cercetători, pentru a redescoperi și descifra texte scrise în alfabete necunoscute, ieșite la lumină cu ocazia unor săpături arheologice sau călătorii îndepărtate. De o meritată celebritate se bucură, de pildă, Jean François Champollion (1790—1832), orientalist francez,

care a pus bazele egiptologiei științifice prin descifrarea hieroglifelor egiptene. Dar mai sînt încă alfabete care-și păstrează cu strictețe enigmele (de exemplu scrierea «rongo-rongo», descoperită în insula Paștelui din Oceanul Pacific) și așteaptă alte minți iscusite care, poate, vor deschide calea către înțelegerea lor.

a. Cuvintele încrucișate reprezintă specia cea mai răspîndită din domeniul problemelor rebusiste, ele constituind și cea mai complexă enigmă care, într-o anumită grilă, solicită dezlegătorului să afle și să înscrie o mulțime de cuvinte-soluții, potrivit unor definiții date într-un text alăturat. *Careul de cuvinte încrucișate* are o grilă de formă pătrată, cu latura compusă, de obicei, din 8 pînă la 13 căsuțe. Din totalul acestora, un procent pot fi căsuțe (puncte) negre. Dezlegătorul are de completat căsuțele albe cu literele cuvintelor-soluții, cîte o literă în fiecare pătrățel. Cînd careul este de *silabe încrucișate*, în fiecare căsuță se scrie cîte o silabă. În aceste careuri, marea majoritate a literelor (respectiv silabelor) care se înscriu în pătrățele sînt comune pentru două cuvinte care se încrucișează. Într-un careu, pentru a ușura identificarea poziției cuvintelor, se folosește o numerotare (cu cifre arabe) atît pe orizontal cît și pe vertical. Există, mai rar, și jocuri de cuvinte încrucișate care au grila de formă dreptunghiulară.

Dezlegarea și compunerea de careuri de cuvinte încrucișate reprezintă, la toate vîrstele, o activitate nu numai antrenantă, distractivă, dar și cu multiple

valențe instructive și educative. De aceea, vă propunem să vă înarmați cu răbdare și perseverență pentru a vă însuși cunoștințele și tehnica necesare spre a putea deveni buni și abili dezlegători, dar — mai ales — iscusiți creatori de asemenea jocuri de enigmistică.

Iată, foarte pe scurt, unele din criteriile de bază de care trebuie să țineți seama atunci cînd vreți să compuneți un careu de cuvinte încrucișate. Ele se referă atît la forma și dimensiunile careului cît și la alegerea cuvintelor și elaborarea definițiilor.

Reguli: 1. Numărul căsuțelor (punctelor) negre din grilă nu poate fi mai mare de 15% din total (de exemplu, cel mult 10 pentru un careu cu latura de 8 căsuțe, ori 25 pentru unul cu latura de 13 căsuțe); 2. Este interzisă formarea barelor, adică a două sau mai multe căsuțe negre cu latură comună; 3. Nu este permisă apariția de colțuri sau zone ale careului complet închise, ca urmare a unor baraje de puncte negre situate diagonal sau vertical; 4. De asemenea, nu sînt admise nici colțuri sau zone semiînchise ale careului, care să aibă un singur interval de comunicare cu restul grilei; 5. Referitor la cuvintele introduse în grilă, nu se admit: substantive, adjective, pronume, numerale și articole declinate, cu excepția numelor geografice și ale constelațiilor, a denumirii unor dansuri populare, titluri de opere literare, plastice, muzicale, științifice și a epitetelor istorice; verbele vor fi conjugate numai la modul infinitiv și participiul trecut (cu aceleași excepții ca cele

de mai sus); sînt interzise și familiile de cuvinte, cuvintele peiorative, indecente, injurioase, ca și cele care sînt în discordanță cu tema careului. De asemenea, nu vor fi folosite cuvinte ortografiate greșit, trunchieri și grupuri nesemnificative de litere, notații de cod, pluraluri inexistente. Va fi evitată folosirea cuvintelor netematice foarte lungi, disproporția în distribuirea cuvintelor tematice pe orizontal și vertical, abuzul de cuvinte rare, de interjecții sau de onomatopee.

Noțiuni de tehnică a compunerii unui careu: 1. Alegeți o temă pe care o cunoașteți cît mai bine (din viața pionierească, școlară, din domeniul jocurilor pentru copii etc.) și stabiliți dimensiunile grilei; 2. Studiați tema și extrageți cuvintele cele mai reprezentative (din manuale, dicționare, alte lucrări, publicații periodice), pe care scrieți-le (pe o foaie de caiet de aritmetică) în ordine alfabetică; 3. Subliniați cuvintele cele mai reprezentative de pe lista întocmită de voi, pentru a le introduce în careu cu prioritate; 4. Este recomandabil să înscrieți cuvintele din lista alfabetică după numărul de litere din care sînt compuse, spre a le putea găsi cu ușurință cînd aveți nevoie de un cuvînt cu număr fix de litere; 5. Apoi scrieți din nou cuvintele din prima listă, dar, de această dată, după terminația lor (avînd în vedere ultimele trei litere), tot în ordine alfabetică; 6. Cînd ați terminat munca pregătitoare de pînă aici, începeți introducerea în grilă a unora dintre cuvintele selectate. Scrieți întotdeauna cu un creion negru, cît mai

subțire, pentru a putea șterge ușor cu guma la nevoie. Înscrieți mai întîi în grilă cuvintele care sînt cele mai reprezentative pentru tema aleasă. Evitați folosirea așa ziselor «cuvinte de umplutură», adică fără nici o legătură cu tema, precum și pe cele care exprimă noțiuni rare, de circulație foarte restrînsă. Este obligatoriu ca cel puțin 60% din numărul total de litere pe care le înscrieți în grilă să fie tematice; 7. Ultima lucrare importantă constă în găsirea și scrierea definițiilor, adică a explicațiilor directe sau figurative, pe care le dați cuvintelor introduse în grilă, potrivit cu tema. Definițiile se scriu în două serii (orizontal și vertical) numerotate asemănător cu careul. Definițiile pot fi *directe*, vizînd aspectul strict informativ asupra unui cuvînt (de pildă așa cum se găsesc ele scrise în dicționare sau manuale), ori *indirecte* sau *figurative*. Acestea din urmă sînt caracterizate prin figuri de stil, ele fiind cele mai interesante și mai apreciate de către dezlegători. Căutați să creați definiții utile și atractive, care să contribuie (în ansamblu) la îmbogățirea cunoștințelor dezlegătorilor. La formularea definițiilor aveți deosebită grijă ca ele să nu fie confuze, ilogice sau incorecte din punct de vedere gramatical, să nu cuprindă noțiuni vulgare sau străine de etica socialistă. Exprimarea frumoasă, plastică, dă farmec acestei preocupări.

În continuare vă prezentăm cîteva jocuri de enigmistică mai simple, menite să vă ajute la familiarizarea cu această plăcută și utilă activitate.

b. Aritmogrif

1. În acest joc fiecare număr reprezintă o literă. Dacă se înlocuiesc numerele prin literele corespunzătoare, se află pe coloanele verticale numele a cinci personaje din lucrările dramatice scrise de un cunoscut autor clasic român, iar între literele A—B (orizontal) titlul uneia din părțile trilogiei istorice scrisă de acest autor.

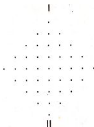
				10				
				8				
			2	11	9			
		2	1	12	4	16		
A/	3	1	2	4	5	6	7	/B
		5	1	13	14	10		
		8	9	1	15	1		
			8	5	8			

2. *Aritmogrif* — romb

Completînd conform explicațiilor locurile indicate prin puncte, se va afla în coloana centrală I—II titlul unei poezii de Tudor Arghezi (din volumul intitulat *Poeme)*, care înseamnă «pune de-o parte», și constituie cheia jocului (ea se repetă și pe rîndul cel mai lung al rombului).

Toate cuvintele cerute reprezintă titluri de poezii din volumele aceluiași poet.

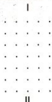
consoană
din *Versuri de seară*
din *Stihuri pestrițe*
din *Cuvinte potrivite*
din *Poeme*
din *Versuri de seară*
din *Cuvinte potrivite*
din *Versuri de seară*
vocală



c. Logogrif

1. Dreptunghi literar. Acest joc se dezleagă pornind de la găsirea cheii verticale cuprinsă între I—II. Apoi se stabilesc cele șapte cuvinte orizontale, care încep fiecare cu una din literele cuvîntului cheie.

roman de Titus Popovici
personaj caragialian
poezie de T. Arghezi
poezie de M. Eminescu
pastel de V. Alecsandri
schiță de I.L. Caragiale
poet născut la Brașov
cheia I—II: numele unui prozator clasic român născut la Șiria



2. *Logogrif* — triunghi.

Se dezleagă ca mai sus, dar se obțin cuvinte la fel orizontal și vertical.

poet român . . . . . .
apără fereastra . . . . .
uscățiv . . . .
sanie cu volan . . .
articol nehotărît . .
consoană .

d. Monoverb — formă simplă de rebus

Semnele sau imaginile trebuie citite într-o ordine logică pentru a se afla un singur cuvînt. Prima cifră din enunț arată numărul părților din care este constituit, a doua indică numărul literelor cuvîntului căutat, de exemplu:

Monoverb (3—6) $\frac{R}{D}$

dezlegare: *repede*

Vă propunem să dezlegați fig. 2.29.



FIG. 2.29

e. Rebus

1. *Rebus în lanț*. Dezlegați, căutînd cuvintele necesare potrivit explicațiilor. Compuneți pe o temă unitară. De exemplu: (fig. 2.30) *poeți clasici români*. Orizon-

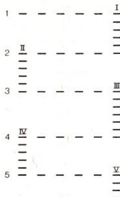


FIG. 2.30

tal: 1. A trăit în perioada 1866—1918. 2. Poezie dedicată unui anotimp, creație a poetului născut la Hordou. 3. Poezie de T. Arghezi, din volumul *1907*. 4. Titlul unei poezii de M. Eminescu (2 cuvinte). 5. Poezie din volumul *Balade și idile*. Vertical: I. Titlul unei balade. II. Poezie de T. Arghezi din volumul *Stihuri pestrițe*. III. Autorul volumului de versuri intitulat *Abecedar*. IV. Pastel de V. Alecsandri. V. Titlul poeziei eminesciene care începe cu versul: «De-acuma nu te-oi mai vedea».

2. *Rebus criptografic.* Se caută citirea unei propoziții (sau fraze) cu ajutorul imaginilor, al literelor și semnelor.

Fiecare cifră din titlu reprezintă numărul literelor din cuvintele soluției.

Vă propunem să-l dezlegați pe cel din fig. 2.31.

Rebus criptografic (2,8,2,3)

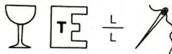


FIG. 2.31

f. Criptogramă

1. Se cere să se afle locul de unde trebuie începută lectura și citind în lanț, dar ocolit, se descoperă un text. În exemplul pe care vi-l propunem spre dezlegare se pleacă de la una din consoanele aflate pe primul rînd al dreptunghiului și se află numele și prenumele unui mare revoluționar patriot român, precum și o celebră maximă formulată de el într-o scrisoare adresată către Vornicul Văcărescu.

I D U T T R N URO
MA D O A I R TI T
I L V R P A A ALI
R E S C U S I GOU
MA E H C E L MRF
AN O R O D U AJE

2. *Săritura calului* — variantă a criptogramei, în care se află un text prin citirea în continuare a literelor sau silabelor înscrise într-o grilă, în ordinea în

care sare calul la jocul de şah. În exemplul alăturat, pe care vi-l propunem spre dezlegare, se va porni din centrul pătratului şi se va afla titlul unei poezii despre un anotimp şi numele autorului ei.

C	I	P	T	B
E	A	U	R	A
A	G	[I]	S	I
G	U	C	N	O
E	R	E	L	O

g. Să lucrăm acum împreună

1. Încercaţi să compuneţi un logogrif, sub forma unui triunghi perfect (orizontal şi vertical la fel), avînd ca prim cuvînt numele poetului COŞBUC. 2. Aranjaţi cuvintele: «EMINESCU VEZI RÎNDUNELELE SE DUC SE SCUTUR FRUNZELE DE NUC» sub forma unui pătrat care să permită descoperirea textului incepînd lectura de la una din litere şi mergînd pe un fir ocolit, dar continuu.

Puteţi construi şi alte exerciţii enigmistice?

DEZLEGĂRI

b.1 *Aritmogrif*

```
      s
      a
    f n c
  f i d o g
A/v i f o r u l/B
  r i m b s
  a c i e i
    a r a
```

b.2 *Aritmogrif (romb)*

```
        l
        p
      h a r
    m e s a j
  c î n t a r e
p ă s t r e a z ă
  m i r e a s a
    p s a î m
      o z i

        a
        ll
```

c.1 *Logogrit* (dreptunghi literar)

```
S e t e a
L a c h e
A b e c e
V i a ţ a
I a r n a
C a d o u
I o s i f
```

c.2 *Logogrif (triunghi)*

```
C O S B U C
O B L O N
S L A B
B O B
U N
C
```

d. *Monoverb*

Se citeşte: N în soare; dezlegarea: *ninsoare*

e.1. *Rebus în lanț.* Orizontal: 1. Coșbuc 2. Toamna 3. Arenda 4. Te duci 5. Logica. Vertical: I. Costea II. Trișca III. Arghezi IV. Tunetul V. Adio.

2. *Rebus criptografic:* cupă—t—în—ele—pe—l—ac dezlegarea: *cu patinele pe lac.*

f. 1. *Criptogramă.* Se citește începînd cu prima literă T de pe primul rînd Dezlegarea: Tudor Vladimirescu — patria se cheamă norodul iar nu tagma jefuitorilor.

.2. *Săritura calului.*

Dezlegarea: Iarna pe uliță— George Coșbuc

g *Să lucrăm împreună*

Jocuri posibile (există, desigur, multe variante):

1. *Logogrif*

C O S B U C
O B T U Z
S T A N
B U N
U Z
C

2. *Criptogramă*

E N E D U R F
M I S N N U R
V U C I E T U
E Z I R L U N
E S E L E C Z
D U C S E S C
C U N E D E L

9. JOCURI GHICITORI

«Creația miniaturală, poemul-cimilitură cere, ca muntele, urcuș. Pisc suprem, dezlegarea nu contează decît ca nadă, pentru perspectivele pe care ți le oferă suișul spre ea.»

AUREL TITA

Joc al minții și al perspicacității, al istețimii de spirit, ghicitoarea sau cimilitura este o specie literară populară extrem de îndrăgită și răspîndită atît la copii, cît și la oamenii vîrstnici. De pildă, ghicitorile sînt nelipsite la șezătorile și clăcile organizate pe toate meleagurile țării. Metafore și imagini de mare forță sugestivă, ghicitorile fac apel la valențele fanteziei omului pentru a descifra și identifica ființe, obiecte și noțiuni, înveșmîntate în culori și nuanțe sugestive. Din ghicitoarea populară, extrem de veche în folclor, au apărut variante culte sau jocuri de cuvinte de o structură similară, la nivel livresc: șarada, anagrama, logogriful și altele. Dacă ultimele se mențin, însă, în limitele jocului de cuvinte, ghicitoarea s-a înscris printre formele artistic-literare, ca un fel specific de oglindire a lumii și a concepției omului despre fenomenele vieții. Încă din 1898, Artur Gorovei a publicat peste 2 700 de ghicitori românești (inclusiv variantele) în volumul său *Cimiliturile românilor*.

Comoară a spiritului popular, îmbinare măiestrită de poezie și istețime, ghicitorile constituie un joc de mare atractivitate, cu limpezi caracteristici instructiv-educative. De aceea sînt popularizate și folosite în toate ocaziile potrivite: șezători, serbări școlare, ser-

bări cîmpeneşti, focuri de tabără, carnavaluri, concursuri, în presă şi în emisiuni de radio-televiziune.

a. În continuare prezentăm cîteva *ghicitori populare*, semnificative pentru valoarea lor estetică:

1. Nuieluşă argintie, cuprinsei lumea cu ea şi-o pusei tot acolea.
2. Apa cea mai lină şi mai făr' de tină.
3. Cinel-cinel; de ce-o lungeşti, de ce mai scurtă-o faci.
4. Ocolică-ocolea, ocolii casa cu ea şi-o pusei mai acolea.
5. Am un armăsar nebun: unde se tăvăleşte, iarba nu mai creşte.
6. La trup pepene, la cap pieptene, la coadă secere, la picioare răşchitoare, împunge cu clonţu-n soare.
7. Este-un om ciudat, vara-n cojoace-mbrăcat, şi iarna gol despuiat.
8. Icea banc, icea ţanc, devale ninge.
9. Din pămînt în soare, din sac în dogoare.
10. Am o casă văruită, peste tot este boltită.
11. Ghici, ghicitoare mică cît oul de rîndunică: rîndunica nu-l cloceşte, iară-n gură se topeşte.
12. Intru pe-o uşă şi ies prin două; cînd am ieşit pe cele două, sînt înăuntru.
13. Sînt o şa, pe care nu călăreşte nimeni; sînt o fereastră, dar nu la casă.
14. Nici tu furcă, nici tu fus, şi cică la tors s-a pus.
15. Am un măr aurit, umblă pe sus rătăcit.
16. De aici şi pîn' la munte, numai ţinte sînt bătute.
17. Am un poloboc, peste poloboc un prosop, peste prosop măzărele, printre măzărele două tălgerele, ce seamănă-ntre ele.

b. *Alte ghicitori:*

1. Cine zboară fără să zboare?
2. Nu spune nimic şi-mi spui numele; cine-s?
3. Cine merge şi tot stă pe loc?
4. Cine-şi agită mereu aripile, dar nu zboară niciodată?
5. Ce e pe lume mai scurt şi mai lung, mai încet şi mai repede, mai preţuit şi mai regretat?
6. Care este animalul cel mai curajos?
7. Ce nu-i nici în casă nici afară, dar e şi-n casă şi-afară?
8. Ce este ziua cerc şi noaptea se face şarpe?
9. Ce este ziua plină şi noaptea goală?
10. Am o cloşcă, găină nu-i: noaptea puii-şi strînge, iar ziua-i risipeşte; cine-i?
11. Cui îi este teamă cel mai mult?
12. Cine avansează şi dă înapoi, dar nu merge niciodată?
13. Cine-i viu, dar fără de viaţă?

c. Uneori şi *scriitorii* au fost ispitiţi să-şi încerce iscusinţa în a crea ghicitori. Iată o «Ghicitoare» semnată de Tudor Arghezi:

Ghicitoarea ştiu că-ţi place.
Ce-i ca un burduf de ace?
Ca un pepene cu ţepi?
la gîndeşte-te. Pricepi?
Şi răspunde-n doi, trei timpi,
Cine are mii de ghimpi?
Cui îi ustură şoriciul?
N-ai ghicit că e ariciul?

RĂSPUNSURI

a. 1. Gîndul. 2. Lacrima. 3. Viaţa. 4. Mătura. 5. Focul. 6. Cocoşul, 7. Pomul. 8. Sita. 9. Pîinea. 10. Oul. 11. Bomboana. 12 Pantalonii. 13. Ochelarii. 14. Pisica. 15. Soarele. 16. Stele. 17. Pămîntul, cerul, stele, Soarele şi Luna.

b. 1. Pasagerii aparatelor de zbor. 2. Tăcerea. 3. Ceasul. 4. Moara de vînt. 5. Timpul. 6. Şarpele sau oricare alt animal cu... sînge rece. 7. Uşa şi fereastra. 8. Cureaua. 9. Încălţămintea. 10. Casa. 11. Fricosului. 12. Uşa. 13. Argintul viu — mercurul.

10. JOCURI DE GIMNASTICĂ ŞI ECHILIBRU

«Minte sănătoasă în corp sănătos.»
(JUVENAL)

Această categorie de jocuri implică multă mişcare disciplinată, după reguli exacte, severe, cu o organizare riguroasă. Practicarea jocurilor de gimnastică şi echilibru favorizează dezvoltarea fizică armonioasă, contribuie la precizia şi coordonarea mişcărilor, stimulează spiritul de observaţie, iniţiativa, agilitatea, disciplina, perseverenţa, dorinţa de autodepăşire şi oferă prilejuri de tensiuni emoţionale. Fireşte, ele contribuie şi la dezvoltarea unor calităţi intelectuale.

Jocurile propuse, în continuare, se adresează copiilor în vîrstă de peste 10 ani.

Se pot practica individual pentru înviorarea organismului, ori ca antrenament fizic general. Pot fi organizate şi pe echipe în programul unui concurs. Jocurile se execută în ţinută adecvată: maiou, chiloţi negri, pantofi de tenis.

a. *Vînătorul.* Vă lăsaţi pe piciorul drept, prin îndoirea genunchiului respectiv şi întinderea înainte a braţelor şi a celuilalt picior. Apoi luaţi poziţia de «drepţi» şi repetaţi mişcarea cu piciorul stîng, alternînd astfel de 6—10 ori.

b. *Cocoşeşte.* Mergeţi 10 m pe vîrful picioarelor, cu îndoirea genunchilor; paşi mici şi capul ţinut drept, semeţ.

c. *Vrabia.* În poziţia de mai sus, executaţi sărituri scurte, cu ambele picioare deodată; corpul îl ţineţi în poziţie verticală.

d. *Iepureşte.* Luaţi poziţia «în patru labe» şi astfel parcurgeţi 10 m sărind ca iepurele.

e. *Cîineşte.* Ca mai sus, dar alergaţi atingînd concomitent pămîntul cu palmele şi tălpile.

f. *Pe bîrnă.* Pe un trunchi de arbore culcat sau pe o bîrnă specială de gimnastică mergeţi în echilibru pe mîini şi picioare, astfel încît să atingeţi lemnul cu vîrfurile degetelor de la picioare, cu genunchii şi mîinile.

g. *Prin inel.* Înaintaţi 10 m trecînd cu cîte un picior, pe rînd, printre mîinile împreunate şi ţinute în faţă, ca un cerc alungit.

h. *Tîrîş.* Din poziţia întins pe burtă, cu picioarele apropiate, înaintaţi 10 m prin mici deplasări făcute numai cu ajutorul mîinilor, fără a ridica burta de la pămînt; pieptul înainte; capul sus.

i. *Pas uriaş.* Stînd în picioare, alergaţi 20 m încercînd a face cei mai mari paşi cu putinţă, balansînd braţele cu putere şi ţinînd capul sus. Plecaţi de pe loc, fără avînt.

j. *Peste cap.* Din poziţia culcat cu faţa în sus, parcurgeţi 10 m numai prin răsturnări complete ale corpului peste cap.

k. *Urcarea pe stîlpi* sau în arbori drepţi (plopi, stejari). Prindeţi trunchiul arborelui între braţe şi piept şi strîngeţi cu picioarele încrucişate: partea anterioară cu dosul gleznei piciorului din faţă, iar cea posterioară cu faţa labei piciorului rămas dinapoi; gambele respective uşor aplicate pe arbore. Vă sprijiniţi în braţe, desprindeţi uşor picioarele şi le mutaţi cît mai sus şi mai aproape de braţe; strîngînd bine trunchiul arborelui între picioare, deplasaţi pe rînd sau deodată braţele cît mai sus posibil şi astfel continuaţi suişul. Urcarea o puteţi face şi cuprinzînd trunchiul arborelui între părţile interioare ale tălpilor şi genunchilor; procedeul de suire fiind acelaşi (ca mai sus). Există, desigur, şi alte procedee, ca, de pildă, cel denumit «urseşte», în care căţărarea o faceţi cu ajutorul tălpilor şi palmelor bine strînse pe trunchiul arborelui şi mişcate ritmic în sus.

l. *Trecerea mlaştinei.* Joc-concurs pentru 2—10 pionieri, condus de un arbitru. Pentru fiecare pionier sînt necesare două cărămizi (sau bucăţi de scîndură groasă, identice). Plecînd de la o linie de pornire, toţi concurenţii trebuie să parcurgă, în acelaşi timp, o distanţă de 12—25 m (în funcţie de vîrstă), pînă la punctul de sosire, mergînd fiecare pe culoarul său. Dar, la fiece pas, piciorul trebuie să fie pus neapărat pe o cărămidă (sau scîndură). Ca urmare, aceste obiecte trebuie să le ridicaţi cu mîna şi să le aşezaţi sau aruncaţi la distanţe convenabile pentru a putea păşi pe ele. În timp ce una din cărămizi este aruncată, concurentul poate să stea cu ambele picioare pe cealaltă cărămidă, sau poate ţine un picior în aer, dar nu are voie să-l sprijine pe pămînt. Fiecare atingere a pămîntului cu piciorul se penalizează cu 1 punct. Cel care soseşte primul primeşte 10 puncte, următorul 9, cel de al treilea 8 — din care se scad eventualele penalizări.

Variantă. Cursa poate fi organizată şi cu ajutorul a trei cărămizi, în aşa fel încît concurentul să fie obligat să păşească, de fiecare dată şi cu fiecare picior, numai pe o cărămidă. Mai pot fi introduse şi alte condiţii, ca: purtarea unui rucsac cu o anumită greutate, transportul unui buştean (care reprezintă un rănit) etc. Voi puteţi crea şi alte variante?

11. JOCURI INDIVIDUALE

«Omului îi place să rămînă singur cu sine.»

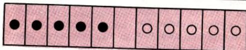
PASCAL

Se ivesc adesea împrejurări cînd, fie din pricina timpului nefavorabil sau a stării sănătății, fie din proprie dorință, ori pentru că te afli într-o călătorie, trebuie să găsești cum să te joci singur, altfel decît, de pildă, dezlegînd rebusuri sau făcînd lectură. Și prin jocul practicat de unul singur poți să-ți petreci o parte din timpul liber în mod plăcut și util. Pentru a vă veni în ajutor, vă propunem aici cîteva exemple de jocuri care vă vor solicita în mod atractiv, poate chiar pasionant, iscusința, îndemînarea, logica, perseverența, vă vor ajuta să vă cultivați dorința firească de a învinge greutățile și de a găsi soluțiile cele mai eficiente.

Iată trei jocuri recomandate celor dotați cu perspicacitate și simțul răbdării, care au depășit vîrsta de 10 ani.

FIG. 2.32

A 5	B 6	C 7	D 8
	E		
	F	G	
	H		
I 1	J 2	K 3	L 4



a. *Două schimburi de... locuință.* Reproduceți pe un carton tabla de joc, alcătuită din 12 pătrățele, așa cum se vede în fig. 2.32. Decupați apoi opt cerculețe cu suprafața puțin mai mică decît a pătrățelelor, pe care scrieți numerele de la 1 pînă la 8. Așezați-le pe tabla de joc în pozițiile indicate în desen. Jocul constă din a face să treacă cele patru fise superioare (5, 6, 7, 8) în locul celor aflate pe rîndul de jos, și invers, folosind spațiile libere, dar fără a avea voie ca o fisă să sară peste alta. În final trebuie să obțineți sus: A/1, B/2, C/3, D/4, iar jos: I/5, J/6, K/7, L/8.

b. *Pe 11 pătrățele.* Desenați pe un carton un dreptunghi lung de 22 cm și lat de 2 cm. Apoi împărțiți-l în 11 pătrățele egale, cu latura de cîte 2 cm, ca în fig. 2.33. În primele cinci pătrățele așezați cîte o monedă de 5 bani, după care lăsați un pătrățel gol, iar în celelalte cinci pătrățele așezați cîte o monedă de 15 bani. În desen acestea sînt însemnate prin cerculețe negre și albe. Firește, în locul monedelor puteți folosi fise din carton de două culori. Jocul constă în a schimba locul pieselor de 5 bani (negrele) cu cel al monedelor de 15 bani (albele). Însă

FIG. 2.33



monedele de 15 bani pot fi mutate numai către stînga, iar cele de 5 bani numai spre dreapta. Fiecare piesă se deplasează fie pe pătrățelul vecin liber, fie pe pătrățelul gol care se află imediat dincolo de moneda cea mai apropiată de cealaltă valoare (culoare). În modul cel mai simplu, jocul poate fi rezolvat cu numai 34 de mutări.

c. *Șase mutări, fără schimb.* Așezați 16 monede identice sub forma unui pătrat compus din 16 pătrățele dispuse 4/4, ca în fig. 2.34. După aceasta scoateți șase dintre ele, dar în așa fel încît pe fiecare rînd (orizontal), coloană (vertical) și pe cele două diagonale mari să rămînă un număr par de monede, adică două sau patru. Problema are mai multe soluții.

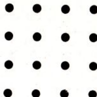


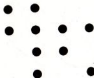
FIG. 2.34

RĂSPUNSURI

a. *Două schimburi de... locuință.* Mutați fisele astfel: 6-g, 2-b, 1-e, 3-h, 4-i, 3-l, 6-k, 4-g, 1-i, 2-j, 5-h, 4-a, 7-f, 8-e, 4-d, 8-c, 7-a, 8-g, 5-c, 2-b, 1-e, 8-i, 1-g, 2-j, 7-h, 1-a, 7-g, 2-b, 6-e, 3-h, 8-l, 3-i, 7-k, 3-g, 6-i, 2-j, 5-h, 3-c, 5-g, 2-b, 6-e, 5-l, 6-j.

b. *Pe 11 pătrățele.* Se mută: a n n a a a n n n n a a a a a n n n n n a a a a n n n n a a a n n a.

c. *Șase mutări fără schimb.* Fig. 2.35 indică două soluții.



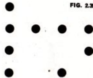


FIG. 2.35

d. *Bilboe...* sau «bilbochet» este un joc de îndemînare pentru copii începînd de la vîrsta de 6—7 ani, care poate fi practicat de unul singur sau, pe rînd, de mai mulți participanți. El constă din încercarea de a introduce o bilă de lemn, ce atîrnă la capătul unei sfori lungi de 40 cm (fixată cu trei cuișoare), prin orificiile de diferite dimensiuni ale unei scîndurele cu mîner (ca în partea A din fig. 2.36), sau în a o prinde într-o cupă de lemn fixată pe un mîner (partea B din desen).

Jocul poate fi lucrat ușor de oricine din placaj sau scîndură subțire. Orificiul cel mai mic va fi notat cu 3 puncte, cel mijlociu cu 2 puncte, iar cel mai larg cu 1 punct.

Se joacă numai cu o singură mînă în care se țin

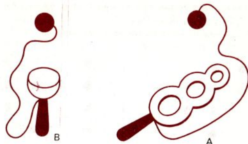


FIG. 2.36

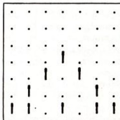
atît mînerul cît și bila. Se aruncă bila în sus, atît cît îi permite sfoara, și se încearcă a o prinde în cupă sau a o trece printr-unul din orificii. Desigur, este mai avantajos, în cazul unei întreceri sau al unui concurs, ca bila să fie trecută prin orificiul cel mai mic, unde se obțin dintr-o dată 3 puncte, dar operațiunea este mai dificilă. Cei ce se antrenează însă cîtva timp își formează un reflex grație căruia reușesc dirijarea corectă a bilei în peste 90% din numărul încercărilor.

La joc poate participa orice număr de persoane. Fiecare jucător are voie să arunce bila de zece ori, iar cîștigător va fi declarat cel care realizează mai multe puncte — în cazul jocului cu orificii, sau cel care prinde bila în cupă de mai multe ori.

Variantă. Se poate conveni de la început că, dacă un jucător nu reușește să prindă bila (sau s-o treacă printr-un orificiu) de trei ori la rînd, va suferi o penalizare ce constă în executarea unei «pedepse» pe care i-o dictează cîștigătorul jocului, ori care a fost fixată dinainte, cum poate fi: să numere înapoi începînd cu 100, dar scăzînd din 3 în 3, adică: 100, 97, 94 etc.; sau să bea un pahar cu apă numai cu ajutorul unei lingurițe; să-și deseneze un autoportret, să imite un animal etc.

e. *Mutări dibace.* Pe o bucată de placaj de formă pătrată, cu latura de 10 cm, desenați ușor cu creionul 7 linii verticale și apoi 7 orizontale, alcătuind astfel 49 de pătrățele. În centrul fiecăreia dați cîte un mic orificiu, cu ajutorul unui burghiu de traforaj. Pe această tablă introduceți 10 bețe de chibrit, în pozițiile din fig. 2.37, apoi încercați să rezolvați următoarea problemă: scoateți 3 chibrituri, oarecare, și introduceți-le în alte orificii ale tablei, în așa fel încît să realizați 5 rînduri (orizontale, verticale, diagonale) de cîte 4 chibrituri fiecare. Problema poate fi modificată prin schimbarea așezării inițiale a chibriturilor și a numărului rîndurilor care trebuie formate.

FIG. 2.37



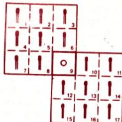


FIG. 2.38

f. *Soluția optimă*. Tăiați din placaj o tablă de joc de forma celei din fig. 2.38. Împărțiți-o în pătrățele numerotate și dați cîte un orificiu în centrul fiecărui pătrățel. Luați apoi 8 bețe de chibrituri pe care le vopsiți în negru, plus alte 8 bețe obișnuite. Introduceți-le pe toate 16 în orificii, ca în figură, lăsînd liber numai pătrățelul cu nr. 9. Problema constă în a muta pionii negri în locul celor albi prin cel mai mic număr de mișcări. Se consideră o mutare fie trecerea de la un pătrat la un altul vecin liber, fie un salt peste o singură piesă vecină, indiferent de culoarea acesteia, spre un pătrat gol. Mutările se fac numai după felul în care se mișcă tura la jocul de șah, adică fără mers în diagonală. Soluția optimă comportă 46 de mutări, iar următoarea 52 mutări.

g. *Turnul*. Jocul a fost inventat de matematicianul francez Edouard Lucas, în 1883, an cînd a și fost pus în vînzare ca jucărie. Îl puteți construi astfel: pe un mic dreptunghi din lemn de brad bateți 3 cuie. În dreptul lor notați literele A, B, C. Confecționați apoi 8 piese de formă rotundă sau pătrată, care să aibă suprafețe în ordine crescătoare. În centrul fiecărei piese dați cîte un orificiu, apoi așe-

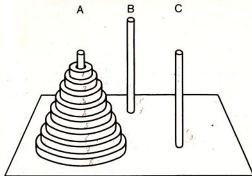


FIG. 2.39

zați-le una peste alta, pe cuiul A, formînd un «turn» — ca în fig. 2.39. Acum, vi se cere să încercați a muta toate piesele de pe cuiul A pe cuiul B, folosind ca punct de trecere auxiliar cuiul C. Aveți voie să mutați o dată numai o singură piesă (de pe oricare coloană pe alta), dar fără a așeza o rondelă mai mare peste una mai mică.

Jocul necesită multă răbdare. Astfel, veți constata că trei piese pot fi mutate din numai 7 mișcări, patru piese din 15, cinci din 31, dar toate opt necesită minimum 255 de mișcări.

RĂSPUNSURI

e. *Mutări dibace* — Chibriturile vor fi așezate ca în fig. 2.40. Locurile însemnate cu x arată care bețișoare au fost mutate.

f. *Soluția optimă.* — Iată soluția jocului, din 46 mutări: 10—8—7—9—12—6—3—9—15—16—10—8—9—11—14—12—6—5—8—2—1—7—9—11 —17—16—10—13—12—6—4—7—9—10—8—2—3—9—15—12—6—9— 11 —10—8—9.

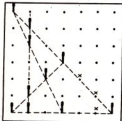


FIG. 2.40

12. JOCURI DE ÎNDEMÎNARE ȘI ABILITATE

«Tăietorul de lemne trebuie prețuit după îndemînarea, nu după forța lui.»

HOMER

Jocurile de îndemînare pot contribui la formarea unor deprinderi utile de muncă. Din această categorie este și ștafeta îndemînării tehnice pe care v-o propunem în continuare. Desigur, nu este indicat ca în cursul unui joc să executați toate cele 20 de obiective sugerate în text. Potrivit vîrstei, cunoștințelor și deprinderilor pe care le aveți, alegeți numai trei sau cinci dintre ele, sau altele care vă convin mai mult, pe care le îndepliniți mai întîi individual, spre a vă antrena să le faceți bine și repede. După aceasta, jocul poate fi organizat, ca o ștafetă, între mai mulți pionieri, în cadrul acțiunilor grupei sau detașamentului din care faceți parte. Arbitrii pot fi aleși, bineînțeles, tot dintre voi.

a. Concurs de îndemînare tehnică

Pot lua parte 8—12 pionieri, în vîrstă de peste 11 ani, împărțiți în grupe de cîte trei participanți. Ei au misiunea de a executa un număr de lucrări utile (alese potrivit vîrstei) în cel mai scurt timp.

Pentru aceasta li se pune la dispoziție un atelier (fie și improvizat) unde găsesc toate sculele și materialele necesare.

În atelier este bine să fie pregătită cîte o masă (stand) pentru fiecare lucrare ce trebuie executată. După ter-

minarea lucrării, fiecare grupă va trebui să lase masa în aceeaşi ordine în care a găsit-o.

Fiecărei grupe i se dă o fişă scrisă, unde sînt trecute toate sarcinile pe care trebuie să le îndeplinească. Copiii aceleiaşi grupe vor lucra împreună şi se pot ajuta unii pe alţii.

Plecarea în această ştafetă a îndemînării se dă din 10 în 10 minute.

Concursul este urmărit de către arbitru, care verifică modul de lucru al fiecărei echipe. El poate fi ajutat de doi secunzi care vor acorda bonificaţii sau penalizări de 1—3 puncte pentru calitatea lucrărilor.

Grupa care termină prima concursul şi a îndeplinit toate sarcinile primeşte 20 de puncte, următoarea 15 puncte, iar a treia 10 puncte, restul rămîn doar cu punctele primite din bonificaţii sau penalizări. Fireşte, de acestea se va ţine seama şi în cazul primilor trei clasaţi după criteriul timpului.

Iată o listă de sarcini ce pot fi incluse în concurs:

1) Să fie asamblate două bucăţi de scîndură prin trei cuie bătute drept.

2) Să se taie o scîndură cu fierăstrăul, după un anumit traseu desenat cu creionul (acelaşi pentru toate grupele).

3) Să fie unite două bucăţi de scîndură prin două şuruburi.

4) Să se scoată două şuruburi şi două cuie dintr-o scîndură.

5) Să se dea trei orificii, cu burghiul, într-o scîndură sau bucată de metal.

6) Să se lipească două sîrme cu cositor.

7) Să fie unite două bucăţi de tablă cu ajutorul a trei nituri.

8) Să fie pilită (ajustată) o bucată de fier după un profil simplu, indicat pe o schiţă.

9) Să fie dusă o ladă grea la un anumit loc, folosind pîrghii, bile de lemn, scripeţi, plan înclinat.

10) Să fie montată o sonerie sau o lampă electrică.

11) Să se repare o lanternă defectă.

12) Să se monteze o roată la o bicicletă.

13) Să fie realizat un lanţ, compus din 30 de verigi, cu ajutorul unui metru de sîrmă din fier şi al unui cleşte patent.

14) Să fie construită o cutie cu capac (rabatabil sau glisant) din carton şi hîrtie adezivă (scoci), sau din placaj, tablă etc. Vor fi indicate toate dimensiunile în scris.

15) Să fie realizată o instalaţie electrică (montată pe un panou din placaj sau material plastic) care să cuprindă: un circuit de alimentare de la o baterie electrică de 4,5 V, la care să fie conectate 2 beculeţe cu comandă separată (de la un întreruptor cu 3 poziţii) şi o priză.

16) Să fie construit un electromagnet, capabil să atragă o lamă de bărbierit, folosind: un cui gros din fier, 1 m sîrmă de cupru (de sonerie) şi o baterie electrică de 4,5 V.

17) Să fie construit un aparat de radiorecepţie cu 1—2 tranzistori, care să funcţioneze în gama de unde medii.

18) Să fie executate corect operaţiunile de: decantare, filtrare şi distilare simplă.

19) Să fie construit un model de voltametru simplu şi să se realizeze, cu ajutorul lui, acoperirea cu un

strat de cupru a unui cui de fier.

20) Să fie realizată o experiență de aprindere a unei flăcări fără chibrit sau brichetă, printr-o reacție chimică.

b. Noduri

Joc pentru copii în vîrstă de peste 7 ani.

În excursii, expediții, tabere etc., se ivește adesea necesitatea de a face un nod din frînghie. Există multe feluri de noduri (fig. 2.41). Deprindeți-vă să faceți repede cel puțin șase din ele. Verificați-vă îndemînarea și rapiditatea de a face noduri organizînd următorul joc:

Participanții sînt împărțiți în 3—4 grupe, avînd fiecare cîte un număr egal de copii așezați în monom. La o distanță de 20 m, în fața fiecărei grupe, se așază cîte 5 bucăți de frînghie lungi de cîte un metru.

La un semnal dat de conducătorul jocului, primul participant din fiecare grupă aleargă pînă la bucățile de frînghii, ia una din ele și execută unul din cele cinci tipuri de noduri care alcătuiesc tema jocului (tipurile de noduri pot fi stabilite de conducătorul jocului sau de către majoritatea participanților la joc). Imediat ce termină, revine la grupa lui, se așază la spatele șirului, și în locul său pornește al doilea jucător care va face alt tip de nod cu cea de a doua frînghie. Jocul continuă astfel pînă cînd toți membrii grupelor au executat toate cele cinci noduri.

Conducătorul jocului va nota ordinea în care termină primele trei echipe, apoi va verifica dacă nodurile au fost executate corect.

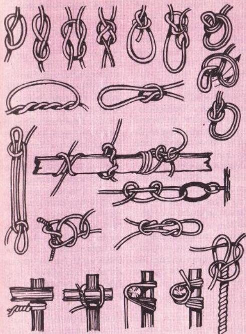


FIG. 2.41

Pentru fiecare nod bun se acordă 1 punct. În plus, pentru rapiditate se acordă 3 puncte echipei care a terminat prima, 2 puncte celei de a doua, 1 punct — celei de a treia.

În partea a doua a jocului, conducătorul va schimba frînghiile din fața grupelor, trecîndu-le, de exemplu, pe cele ale primei grupe la cea de a treia, pe cele ale grupei a patra în fața primei grupe etc... După aceasta jucătorii primesc sarcina să deznoade toate cele cinci frînghii și să le prezinte conducătorului jocului. Se acordă, din nou, punctele pentru rapiditate și jocul este cîștigat de către grupa care a acumulat cele mai multe puncte.

c. Jocuri de abilitate

«Drumul cel mai scurt nu e cel care ți se pare.»

GR. MOISIL

Cea mai clasică aplicare a abilității în activități distractive o constituie scamatoriile și trucurile care fac punctul de atracție al multor programe de circ, estradă, varietăți etc. Scamatorul bun este un om care posedă o excelentă abilitate. Nici o scamatorie nu se bazează pe «magie», pe însușiri supranaturale ale unor ființe sau lucruri. Dimpotrivă, toate scamatoriile sînt, de fapt, simple experiențe de fizică, chimie, matematică..., executate cu «iuțeală de mînă», cu abilitate, adică. Fiecare pionier poate să-și însușească această calitate utilă — abilitatea — mai ales prin repetarea deasă a aceluiași joc, truc, scamatorie pînă cînd se deprinde s-o execute repede și «cu ochii închiși». Încercați!

1. *Reconstituiți imaginile.* Un joc care contribuie la dezvoltarea gîndirii voastre logice și a îndemînării poate fi realizat din două cărți poștale ilustrate (vechi sau cumpărate anume în acest scop), cu dimensiuni asemănătoare, dar cu imagini diferite. Mai întîi, pe spatele (verso) fiecărei ilustrate lipiți (cu aracetin) un carton subțire, colorat, cu suprafața egală cu a cărții poștale. Pe aceste cartoane lipite trasați cu creionul cîte un desen oarecare, astfel conceput încît să împartă dreptunghiul în 10 părți inegale, cu linii drepte și curbe. Figura desenată pe o ilustrată trebuie reprodusă identic pe cea de a doua. Apoi, cu foarfecele, decupați fiecare ilustrată după liniile desenului. Rezultă 10 bucățele din fiecare carton. Acestea se păstrează separat în cîte un plic sau cutie. Jocul, în forma lui mai simplă, constă în a reface imaginea uneia dintre ilustrate. Într-o variantă mai dificilă, cele 20 de fragmente, ale ambelor ilustrate decupate, se amestecă și se cere reconstituirea celor două imagini. Pentru copii pînă la vîrsta de 9 ani, fiecare ilustrată va fi decupată numai în 6—8 fragmente.

2. *Trecere imposibilă?* Poate trece o persoană prin mijlocul unei... cărți poștale ilustrate?! Pare imposibil, totuși... procedați în felul următor. Pe mijlocul lungimii cartonului tăiați cu lama partea notată în fig. 2.42 cu linie întreruptă (A). Îndoiți cartea poștală pe linia tăieturii și noul dublu dreptunghi obținut îl tăiați, cu foarfecele, cînd din partea

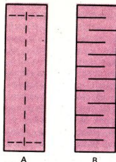


FIG. 2.42

dreaptă, cînd din cea stîngă, alternativ, după liniile indicate în partea B a desenului. Distanța dintre tăieturi va fi de 3—4 mm. Apoi desfaceți și trageți ușor de capetele cartonului. Veți obține un fel de centură originală, care poate fi introdusă pe cap și apoi coborîtă pînă la picioare. Astfel, o persoană poate trece prin cartea poștală transformată într-un fel de cerc.

Notă. Dacă practicați tăieturile din partea «B» a figurii 2.42 fără a fi tăiat în prealabil linia centrală (A), obțineți un interesant lanț ornamental ce poate fi folosit la decorat săli de spectacole sau arbori pentru serbări cîmpenești, carnavaluri, pom de iarnă etc.

3. *Istețime, știință și îndemînare*. Prezentați unor colegi două plăci de sticlă cu dimensiunea de aproximativ 10×15 cm, un pahar cu puțină apă și o bucată de vată. Propuneți-le apoi ca, folosind numai materialele date, să încerce a lipi între ele plăcile de sticlă, în așa fel încît acestea să rămînă unite chiar dacă sînt ținute în mînă numai de una din ele. Poate unii vor gîndi că problema este doar o glumă, totuși ea poate fi rezolvată destul de simplu. Cu ajutorul vatei se udă fața uneia dintre plăci, apoi se așază peste ea cea de a doua placă și... gata: plăcile pot fi ridicate în aer fără grijă — apa va acționa ca o pastă de lipit. Plăcile nu pot fi desprinse decît făcîndu-le să alunece una peste alta. Explicația constă în adeziunea mare care există între apă și sticlă.

Tot cu ajutorul celor două plăci de sticlă, care trebuie să fie deosebit de curate, puteți realiza o mică scamatorie. Mai întîi sticlele vor fi bine spălate cu un tampon de vată muiat în spirt. Apoi, formulați problema: cum poate fi «convinsă» apa dintr-o farfurie să urce între cele două plăci alăturate, «de la sine», fără a o pompa cu ceva? Calea cea mai simplă va fi și de această dată cea indicată. Suprapuneți cele două plăci și, la una din margini, strecurați o scobitoare între ele, apoi fixați acest «sandviș» cu o bucată de elastic. Țineți plăcile în poziție verticală și cufundați-le în apa din farfurie, cam 2 cm. Veți constata că, în cîteva secunde, apa va urca în spațiul liber dintre plăci, în partea opusă scobitorii, pînă la un nivel superior celui al apei din farfurie. Pentru a ușura observarea fenomenului puteți colora apa cu cîteva picături de cerneală. (Fenomenul se datorează capilarității.)

4. *Scamatorie cu săpun*. Turnați apă curată într-o farfurie întinsă și pe suprafața apei așezați opt chibrituri, dispuse orizontal, în formă de stea, ori ca spițele unei roți de bicicletă. Lăsați la centru un spațiu circular cu diametrul de circa 4 cm. Puteți face chibriturile «să fugă» către marginea farfuriei, toate în același timp, fără a le atinge cu ceva și fără a sufla asupra

lor? Nu vă gîndiți la cine știe ce soluții magice. Totul se reduce la o experiență de fizică. Atingeți de suprafața apei din centrul farfuriei capătul unui săpun de bărbierit și... chibriturile se vor îndepărta, ca prin farmec! Doriți să le readuceți în poziția inițială? E suficient să ridicați săpunul și, în locul său, să atingeți apa cu o bucățică de zahăr cubic. Acesta micșorează tensiunea superficială și chibriturile se vor apropia din nou de centrul farfuriei. Încercați ca în locul zahărului să puneți puțin praf dintr-un detergent, cum sînt «Dero» sau «Tim». Oare va avea același efect?

5. *Experiență imposibilă?* Prezentați celor care vă privesc o butelie de sticlă cu pereții groși, care are fundul mult împins înăuntru, cum sînt cele pentru șampanie sau vin spumos. Sticla va fi plină cu apă sau ceai și va fi bine astupată cu un dop parafinat pe deasupra. Pare clar că în aceste condiții în sticlă nu poate intra nici un fir de praf, totuși... mai țineți în mînă și un cui lung de circa 6 cm, căruia i-ați tăiat floarea. Puteți garanta că veți reuși să introduceți cuiul în sticlă, fără a-i scoate dopul și fără a pierde nici o picătură din lichidul interior. Pentru aceasta, țineți sticla cu dopul în jos, rotiți în joacă cuiul de jur împrejurul sticlei și deodată pronunțați cuvîntul-cheie «cucubilozaurubiguminizat» și cu o mișcare dibace cuiul a trecut prin... sticlă și a pătruns în lichidul din interior, unde poate fi văzut. Veți putea întoarce acum sticla și cu fundul în jos, dar cu mișcări lente. Desigur, pentru ca scamatoria să reușească este necesar ca sticla să fie pu-

tin... pregătită dinainte. În acest scop, sticla goală este ținută cu gura în jos și centrul fundului său este ciocănit de mai multe ori cu vîrful ascuțit al unei pile «coadă de șoricel». Ca urmare, după cîteva lovituri, aici se va produce un mic orificiu, care va fi pilit și ajustat la diametrul cuiului pe care doriți să-l strecurați în sticlă. Nu uitați că trebuie să tăiați floarea cuiului! Astupați provizoriu micul orificiu, umpleți sticla cu apă pînă sus și astupați-o cu un dop, care să intre forțat, după care îl veți și parafina pe dinafară, cu topitură de la lumînare. Din acest moment, datorită presiunii atmosferice, apa nu va mai curge din sticlă, chiar dacă veți destupa orificiul din partea opusă. Pe aici, în cursul demonstrării scamatoriei, veți putea introduce cuiul fără grijă și veți putea chiar sa-l faceți să sune în interiorul sticlei, fiindcă nici o picătură de lichid nu va ieși, spre uimirea celor care vă privesc.

6. *Se poate și așa?* Ați auzit de un ibric din... hîrtie, care să fie pus direct la flacără și... să nu se aprindă, ba, mai mult, în el să poată fi fiert un ou? Pare imposibil de crezut, totuși promiteți că veți reuși această nouă performanță și veți cîștiga! Dintr-o foaie de hîrtie mai groasă (cum este aceea a caietelor de muzică) se face un pahar obișnuit de hîrtie. Faceți-i apoi o mică toartă din sîrmă, așezați oul în interiorul lui, umpleți restul volumului cu apă și țineți acest «ibric» la 5—6 cm deasupra unei flăcări (de la o lampă cu spirt sau aragaz). Eventual puteți suspenda toarta de un băț la capătul căruia ați făcut o mică crestătură.

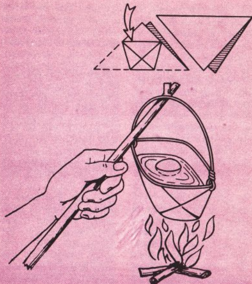


FIG. 2.43

În cîteva minute apa va da în fiert și oul va putea fi preparat după gust: moale sau vîrtos. Nu aveți nici o grijă, hîrtia nu va arde. E suficient ca ibricul să fie plin cu apă complet, pînă-n margini. Explicația constă în faptul că aproape toată căldura flăcării este folosită la încălzirea și vaporizarea apei, care nu depășește 100°C, iar în aceste condiții hîrtia vasului de fiert este în deplină siguranță. Procedeul poate fi folosit cu succes și în excursie, ca un amuzament de efect. În acest caz căldura va fi furnizată de un jar de lemne uscate, dar nu uitați: țineți ibricul *deasupra* flăcării (fig. 2.43).

7. *Numai iarna*. Pe ferestre, iarna, se formează adesea flori de gheață, care dispar imediat ce dau de puțină căldură. Există, însă, o metodă de a «fixa» pentru ceva mai mult timp «amprentele» acestor flori și de a le prezenta apoi ca pe un fel de... fotografie. Pentru aceasta, în 25 ml de apă caldă dizolvați complet o foaie de gelatină albă. Turnați soluția peste o bucată de geam și lăsați-l nemișcat, pînă cînd gelatina se încheagă, apoi scoateți geamul afară la ger și lăsați-l acolo toată noaptea, sau ziua. După trecerea acestui interval de timp veți avea surpriza să constatați că placa este acoperită în întregime cu splendide flori de gheață fixate în stratul subțire de gelatină. «Poza» poate fi păstrată multă vreme într-un loc suficient de răcoros pentru a nu se desface gelatina.

8. *Echilibru, mișcare și frînă. Mișcare de rotire.* Efecte frumoase și neașteptate puteți obține cu ajutorul unei linii late de desen, prevă-

zută cu un orificiu la unul din capete. Treceți firul unei sfori rezistente, lungi de 40 cm, prin orificiul liniei și legați bine sfoara de linie făcînd un nod dublu, solid. Apucați celălalt capăt al sforii bine strîns în pumn și începeți să învîrtiți brațul, căutînd să dați liniei o mișcare circulară. Veți constata repede că vă va fi imposibil să rotiți linia într-un plan vertical. Ea va începe să descrie, în același timp, și o mișcare de rotire în jurul său, în timp ce în spațiu se mișcă într-un fel de con, al cărui vîrf va fi mîna voastră. Învîrtindu-se, ea tinde să se departeze de mînă și, ca urmare, veți simți o tragere a brațului către înainte. Dacă linia este vopsită pe fiecare parte în altă culoare, veți obține un efect optic frumos, deoarece ea se prezintă repede și alternativ cînd cu o față, cînd cu cealaltă. Dar partea cea mai interesantă a experienței constă în efectele acustice bizare pe care această rotire le produce. În funcție de viteză, linia va emite o întreagă gamă de sunete și «strigăte», care par a imita efectele vîntului sau ale unei furtuni puternice. După cîteva exerciții, veți putea da un adevărat recital pentru... linie de desen.

Echilibru. Îndoiți o bucată de sîrmă sub forma unei piese ca cea din fig. 2.44. În clema formată la capătul din dreapta fixați o monedă, iar în cîrligul de la celălalt capăt atîrnați un mic obiect cu o greutate echivalentă, de exemplu un inel sau o verigă de lanț etc. Acest sistem poate fi așezat în echilibru pe... vîrful unui ac! așa cum reiese din imagine. Mai mult, dacă veți sufla ușor, îi veți putea imprima o mișcare de rotație rapidă, iar — ca urmare, dacă acul este din oțel, în scurt timp moneda va fi... perforată!



FIG. 2.44

Frînă. O cutie de chibrituri goală, un fir de ață, o clemă de birou pentru hîrtie și puțină îndemînare vă pot oferi prilejul unei alte scamatorii amuzante, ușor de realizat, pe care trebuie s-o pregătiți și s-o prezentați astfel: Îndoiți o agrafă de birou așa cum se vede în fig. 2.45. După aceasta luați o cutie goală de chibrituri, scoateți-i sertărașul în care au fost bețele și dați în părțile laterale ale acestuia cîte un mic orificiu. Montați agrafa îndoită în interiorul cutiei, ca în poziția pe care o observați în desen, treceți un fir de ață groasă prin cele două orificii și prin agrafă, după care închideți cutia. Lungimea firului va fi de circa 1,30 m. Astfel pregătită, cutia poate fi prezentată unor spectatori drept o cutie «năzdrăvană, dresată», care «aude și înțelege» comenzile oricărui spectator. Dacă, de exemplu, în căderea ei lină de la un capăt al aței spre celălalt, cineva îi strigă «stop» — cutia se va opri... ascultătoare în punctul la care se va găsi în momentul cînd a «auzit» comanda, rămînînd nemișcată în poziție verticală, ase-

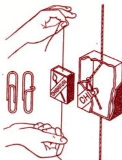


FIG. 2.45

menea cabinei unui lift. La comanda «pornește!» își va relua cursa ș.a.m.d. Fireș-te, cel care aude și execută comenzile veți fi voi. Luați fiecare capăt al aței în cîte o mînă și țineți firul în poziție verticală. Dacă lăsați ața lejeră, cutia va aluneca în jos. Cînd cineva strigă «stop» este suficient să întindeți puțin de ambele capete ale firului și cutia se va opri. (Explicația constă în faptul că agrafa din interiorul cutiei acționează asupra aței ca o frînă.)

9. *Un sfeșnic original.* Umpleți pe 3/4 un pahar cu apă. Luați un capăt mai gros de lumînare, lung de 3—4 cm și introduceți-i în una din extremități, drept în centru, un cui scurt și gros. La celălalt capăt descoperiți-i fitilul atît cît este necesar pentru a putea aprinde lumînarea, pe care o cufundați în apa din pahar, cu cuiul în jos. Aranjați greutatea acestuia în așa fel încît lumînarea să rămînă la suprafața apei cu circa 1 cm din capătul ei superior. Rolul cuiului este deci să mențină lumînarea în poziție verticală. Puneți-vă acum întrebarea (sau adresați-o unei persoane): dacă fitilul va fi aprins, cît timp va arde lumînarea? Ar fi posibil ca, fără a mai umbla deloc la ea, să ardă în întregime?

După ce răspunsul a fost dat, aprindeți fitilul și... așteptați confirmarea (sau infirmarea) lui practică.

Veți constata mai întîi că flacăra se va îngropa în substanța lumînării, arzînd oarecum ca o candelă, ca un opaiț, deoarece parafina mai rece de la margini (aflată în contact cu apa) se va topi mai greu decît cea din centru. Flacăra va fi un punct luminos fix, ca și nivelul apei din pahar, iar lumînarea nu-și va schimba înălțimea care depășește suprafața apei. Apoi, menținîndu-se în poziție verticală va arde aproape în întregime.

Explicația: «Un corp cufundat într-un lichid este împins de jos în sus cu o forță egală cu greutatea lichidului dezlocuit» — semnat: Arhimede.

10. *Cîntar cu... apă.* Principiul de funcționare se va baza tot pe legea lui Arhimede aplicată la plutirea corpurilor.

Umpleți pe 3/4 cu apă o sticlă de lapte. Tăiați din lemn de brad sau de tei o riglă în patru muchii, lungă de 30 cm și cu latura pătratului bazei de 0,5—1 cm. La unul din capete fixați-i un lest metalic, de preferință din plumb. La celălalt capăt atașați-i, cu un cuișor sau pioneză, un carton sau o tablă subțire de aluminiu, de formă pătrată sau dreptunghiulară. Cufundați rigla, astfel pregătită, în apa din sticlă cu lestul în jos. Partea imersă va trebui să fie cam de 20 cm din înălțimea tijei. Dacă se cufundă mai mult, scădeți din greutatea lestului, iar dacă se cufundă mai puțin, adăugați. La punctul unde este suprafața apei, trageți pe riglă o linie groasă cu tuș negru și no-

tați punctul 0— zero. În continuare veți grada partea superioară a tijei cîntarului folosind greutăți marcate de 1, 3, 5, 10, ... 25 g. Între liniile care marchează aceste greutăți, puteți trage altele, cu o nouă culoare, care să împartă distanțele din gram în gram. După aceasta, vopsiți complet rigla, de două ori, cu nitrolac incolor, pentru a împiedica apa să pătrundă în lemn. Reintroduceți tija în apă și cîntarul este gata de funcționare. Cu ajutorul său puteți cîntări obiecte ușoare, cum sînt, de pildă, scrisorile, pe care e suficient să le așezați pe cartonul-platan. Țineți seama că sensibilitatea cîntarului este cu atît mai mare cu cît tija este mai subțire. Acest instrument vă ajută să înțelegeți și principiul de funcționare al densimetrelor de laborator, care se cufundă mai mult sau mai puțin în lichide, în funcție de densitatea acestora.

11. *Nivela cu apă.* Este un instrument folosit în special de către zidari, pe care-i ajută să constate dacă o suprafață este perfect orizontală. El poate fi construit cu ușurință acasă, de oricine. Figura 2.46 vă explică aproape tot ceea ce este de făcut. Tăiați și modelați un dop de plută (cu rașpelul) în formă de plutitor. Prin centrul său introduceți un ac cu gămălie de «căciula» căruia legați un fir de ață. Celălalt capăt al aței îl fixați, printr-o biluță de smoală sau ceară roșie caldă, cu ajutorul unui bețișor, *exact* în centrul fundului unei sticle. Aceasta o umpleți apoi cu apă, pînă cînd dopul plutește și întinde complet ața. Sticla o astupați cu un dop de plută sau de lemn, în centrul căruia a fost fixat

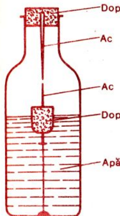


FIG. 2.46

un alt ac. Peste dop turnați un strat subțire de ceară roșie sau parafină, pentru etanșare. Instrumentul este astfel terminat. El poate fi transportat și folosit cu ușurință oriunde este necesar. Suprafața pe care va fi așezat va fi considerată orizontală, dacă cele două capete ale acelor se vor afla cap la cap, în poziție verticală. Folosirea lui este deosebit de utilă nu numai la construcția zidurilor, dar și la alegerea (și eventual corectarea) suprafețelor din încăperi unde urmează a fi așezate mobile mari cu uși (șifoniere, biblioteci, bufete), care se deformează și nu se deschid bine dacă sînt așezate pe suprafețe înclinate.

12. *Ochi de Argus.* Fiecărui participant i se dă cîte o bucată de ziar cu același text. La semnalul de începere, ei încep să bareze cu creionul unele litere, de același fel — de exemplu A și S— cît mai repede și corect, fără a sări vreuna. Cînd conducătorul jocului oprește operațiunea, după 2—3 minute, se verifică textele. Cel care a tăiat mai multe litere primește 10 puncte, al doi-

lea 9 puncte etc., dar fiecare literă sărită este penalizată cu 1 punct.

13. *Iuţeală de mînă.* Se dă fiecărui jucător cîte o farfurie cu boabe de fasole sau mazăre, ori porumb şi două beţişoare sau o linguriţă plată din material plastic (cum sînt acelea folosite pentru mîncat îngheţata la pahar). Într-un timp stabilit dinainte, folosind numai beţişoarele sau lopăţica, jucătorii trebuie să culeagă şi să introducă într-o sticlă cît mai multe boabe. Conducătorul jocului anunţă cînd a mai rămas numai o jumătate şi, apoi, un sfert din timp (de pildă două minute). Cîştigă — în ordine, cei clasaţi pe primele locuri, cu cît mai multe boabe culese, ori se poate face un total pe echipe.

13. JOCURI LITERARE (DE CREAŢIE)

«Literatura este arta cuvîntului şi cuvîntul în toate planurile lui, de la înţelesul şi pînă la învelişul lui armonios, nu poate lăsa nepăsător pe artist.»

TUDOR VIANU

Jocurile literare nu se pot rezuma numai la probleme de cunoaştere sau recunoaştere a unor scriitori şi opere, ci şi — mai important — la acţiuni menite să stimuleze observaţia, să favorizeze asociaţiile de idei, să contribuie la găsirea unor metode practice de a combina faptele de viaţă, observaţiile, ideile, sentimentele, emoţiile în imagini artistice vii, originale, bogate în conţinut şi să le găsească un mod de exprimare adecvată «potrivind cuvintele» într-un stil propriu. Deci, unele jocuri pot contribui la stimularea de aptitudini şi factori care intră în sfera creaţiei literare şi artistice, în general, antrenînd, adesea, emoţii estetice. Tocmai din această categorie fac parte jocurile care urmează, dar ele nu trebuie să fie considerate ca nişte reţete, ci doar o invitaţie la fantezie. Se adresează copiilor în vîrstă de peste 8 ani.

a. *Să născocim o poveste.* Joc de fantezie şi creativitate pentru cel puţin trei participanţi. Unul din ei va spune un cuvînt, de pildă «elev» sau «scriitor», alt jucător rosteşte al doilea cuvînt — «stilou» — iar cel de al treilea alege, să zicem, cuvîntul «pisică». Se cere apoi ca fiecare participant la acest joc să compună, într-un timp dat, o scurtă poveste în care să figureze — *ca personaje active* — toate cele trei noţiuni desemnate de cuvinte. Fireşte, animalele, plantele, obiectele sau fenomenele naturii pot fi personificate (li se pot atribui însuşiri, calităţi şi comportări omeneşti). De exemplu, se poate imagina că, într-o zi, elevul, plecînd de-acasă, unde nu mai era nimeni, şi neavînd vreun cîine de pază, a lăsat gospodăria în grija stiloului său, care trebuia s-o apere de răufăcători. Văzîndu-l plecînd, o pisică din vecini s-a furişat în casă căutînd să fure ceva de mîncare. Dar stiloul, care veghea, a început lupta cu intrusa, căutînd s-o alunge.

Cum s-ar lupta însă cele două personaje?

Trebuie avut în vedere că, deşi în poveşti se poate petrece orice năzdrăvănie, fiecare personaj trebuie să acţioneze, totuşi, într-un mod propriu. De pildă, o perie fermecată, aruncată ca o

stavilă în calea unui dușman, se poate preface într-o pădure deasă, dar nu și într-un avion sau o cratiță. În cazul temei propusă mai sus, stiloul va lupta nu lătrînd sau trăgînd cu pistolul, ci folosind «arme» și procedee care-i sînt proprii, la îndemînă: stropind cu cerneală, înțepînd cu vîrful peniței, scriind o telegramă în care cere ajutor, ori încărcîndu-se cu un lichid miraculos care-l face să crească de o sută de ori, sau — dimpotrivă — îl micșorează pînă la dimensiunile unui purice și se strecoară în blana pisicii pe care-o înțeapă pînă cînd aceasta își ia lumea-n cap și așa mai departe.

Desigur, creatorii improvizați ai acestor povești vor fi îndemnați să scrie cît mai plastic, alcătuind pe cît este posibil (în funcție de vîrstă) imagini artistice, folosind epitete, comparații, metafore, personificări interesante etc. Scrierea are de cîștigat și dacă se apelează la un stil umoristic, la dialog, dacă acțiunea este dinamică, vie, și devine tot mai atractivă pînă către sfîrșit.

Cînd timpul de scris a trecut, fiecare participant își va citi lucrarea (chiar dacă nu a fost terminată) în fața colegilor de joc și, eventual, a unui conducător. După ce toate scrierile au fost citite, se trece la aprecierea lor colectivă, care poate fi făcută, de exemplu, într-una din modalitățile de mai jos:

— Fiecare ascultător (în afară de autor) dă cîte o notă cuprinsă între 1—10, în scris și în secret, fiecăreia din lucrările prezentate. Notele se adună și clasamentul se face în ordinea descrescătoare a sumelor realizate de participanți.

— Fiecare ascultător dispune de 10 bețișoare (sau semințe de fasole, porumb etc.), iar pentru fiecare «scriitor» există cîte o cutiuță (pe care îi este scris numele). Pe rînd, toți cei chemați să judece lucrările depun în cutiuțe, în secret, cîte un număr de bețișoare (sau semințe), proporțional cu gradul de apreciere pe care-l acordă fiecăreia. Astfel, pot acorda toate cele 10 bețișoare unei singure lucrări, sau pot distribui 3 uneia și 7 alteia, ori 5 și 5, iar ultimei scrieri nimic etc. Natural, nici un autor nu ia parte la aprecierea propriei lucrări. După ce toți participanții «au votat», se trece la numărarea «recoltei» și se face clasamentul.

Este bine să se stabilească și să se comunice de la început criteriile de care se va ține seama la judecata scrierilor, de exemplu: grad de fantezie, inventivitate, folosirea judicioasă a figurilor de stil, umor, dinamism, portretizarea izbutită a personajelor, folosirea dialogului, întinderea lucrării (vor fi preferate cele mai concentrate, dar izbutite) etc.

Jocul acesta, care se poate desfășura în liniște, chiar și în timpul unor călătorii cu trenul, ori seara sau pe vreme nefavorabilă în tabere, excursii, ca și în programul obișnuit al unor cercuri literare, are certe calități educative, conduce la dezvoltarea imaginației epice, contribuie la formarea spiritului critic și a judecății estetice într-o formă atractivă, emulatoare.

Participanții la un asemenea joc pot găsi singuri multe alte variante (și este bine să caute aceasta!). Astfel, povestea ar putea fi scrisă folosind cîte un cu-

vînt dat de fiecare dintre jucători; sau unii ar putea scrie sub forma unei fabule, ori epigrame, ori o anecdotă. Apoi se poate admite că este, sau nu este permis a introduce în acțiune și alte personaje etc. Dacă se dispune de timp suficient, este bine ca lucrările să fie discutate mai înainte de aprecierea finală.

În încheiere, ca exemplu, iată două adevărate mici poeme, scrise la un astfel de joc: prima, pe tema «Lacul»:

«— Săriți, mi s-a furat chipul!
— Cine, cine ți l-a furat?
— Nu-ți fie teamă, răspunse o voce; ți-l dau înapoi: privește-l!
— Cine ești tu, fur inocent?
— Oglinda lacului.»

(Mihaela Viziteu, cls. a VI-a; *Ecou*)

Și o altă lucrare, scrisă folosind cuvintele: păianjen, pisoi, luna.

«Peste București, un păianjen bun și mare țese o plasă argintie. Din înălțimi coboară noaptea. Totul e cufundat într-o liniște adîncă. Doar cîte un miorlăit de pisoi rătăcit se aude pe stradă. Mii și mii de lumini se sting una după alta.

Păzitoarea nopții veghează colo sus, rotundă. Veghează somnul dulce al copiilor și schimbul de noapte din uzine. Stelele se aprind spre a lumina drumul cosmonauților temerari care cercetează căile selenare. Dar ne-am uitat oare vreodată cu atenție la Lună? Nu ni se pare că are ochi, nas și gură, ca și noi? Luna care azi e atît de aproape de noi și care, vai, și-a destrămat legendele.»

(Anita-Ileana Gîrbea, cls. IV-a; *Liniște*)

b. *Despre ce să scriem?*

Joc de scrieri literare pentru orice număr de participanți. Sînt necesare materiale pentru scris.

Se alege o temă simplă, în legătură cu *un fapt* sau un fenomen dinamic din natură, care se petrece chiar atunci, de exemplu: vînt, ploaie, furtună, ninsoare, căderea frunzelor, apus de soare, păsărele care-și clădesc cuibul sau își hrănesc puișorii etc. Se observă fenomenul sau faptul, în deplină liniște, cîtva timp, apoi, cînd fiecare apreciază că a desprins suficiente imagini semnificative, se începe scrierea. Evident, participanții la joc își aleg singuri, liber, timpul necesar observării și momentul cînd se așază la scris. Fiecare va lucra așa cum simte, fie în versuri sau sub forma unui poem în proză, fie o povestire, poveste etc. Conducătorul jocului atrage însă atenția tuturor că se cer *scrieri cu caracter literar*, care să cuprindă imagini artistice, nu descrieri naturaliste sau didactice. Se recomandă o lucrare concentrată, de mică întindere, dar bogată în conținut și scrisă într-un stil îngrijit, personal. Timpul de lucru poate fi limitat la 45—60 minute. După aceea, fiecare își citește lucrarea în fața colegilor, iar aceștia o discută ca la un cenaclu literar. Se poate acorda apoi un nou timp, mai scurt, pentru ca, cei care doresc, să poată aduce unele îmbunătățiri propriilor scrieri. Se procedează la o nouă lectură, numai a lucrărilor care au suferit modificări, apoi se trece la aprecierea și clasificarea lor, după unul din procedeele indicate la jocul anterior. Exercițiul acesta, care dezvoltă spiritul de

observație și stimulează creativitatea literară, oferă și prilejul de a-i deprinde pe participanți cu formularea unei judecăți de valoare. El poate fi folosit în colective de elevi, de orice vîrstă, sau în mod curent în activitatea unor cercuri literare școlare, în excursii, călătorii mai lungi cu trenul, în tabere, mai ales pe timp nefavorabil pentru programe în aer liber.

Variante:

— Se poate organiza, concomitent, și un concurs de desen artistic referitor la aceeași temă. În final pot fi citite și 1—2 scurte lucrări literare (sau fragmente) consacrate, pe o temă identică sau apropiată.

— Scrierile pot fi lucrate și avînd ca temă imaginea dintr-o pictură sau desen, ori gîndind o întîmplare care să justifice (să explice) nașterea unui proverb sau a unei zicători cunoscute, de exemplu: «apa trece, pietrele rămîn», sau «spune-mi cu cine te aduni, ca să-ți spun cine ești» etc.

Copiii înșiși trebuie să fie stimulați să găsească răspunsuri și modalități de exprimare, fie și sub forma inițială a jocului, la întrebarea: despre ce să scriem? (Sau să desenăm, ori să cîntăm.) Firește, nu trebuie să se aștepte de la aceste jocuri niște lucrări de-a dreptul izbutite (deși nu este imposibil), dar numai punerea întrebării și căutarea de răspunsuri înseamnă o primă invitație la redescoperirea lumii din jur sub aspectele ei inefabile și la încercarea de a exprima aceasta prin cristalizări de gînduri, emoții, sentimente. Astfel, odată, la un asemenea joc, un băiat (Iulian Minescu) de 13 ani a scris numai: «Orașul meu nu-i mai înalt ca o

pajiște cu fluturi» — și aceste cuvinte, înmănuncheate sub forma unui poem în proză, au fost considerate suficient de bune pentru a fi publicate într-o plachetă de scrieri pionierești, singure, pe o pagină întreagă (*Aripi de vis*— editată de Consiliul municipal București al Organizației pionierilor, 1975).

c. *Jocuri de rime*

Exemple din versurile lui M. Eminescu și V. Alecsandri —

1) Care dintre poeziile eminesciene începe cu versurile ce au următoarele rime: *Românie— tărie; dor— viitor?*

2) Unul dintre pastelurile lui Alecsandri începe cu o strofă care are rimele: *cumplit — oțelit; strălucitoare — picioare:* care este titlul poeziei?

3) Ce vers din poezia *Concertul în luncă*, de Vasile Alecsandri, urmează după «*Lumea-ntreagă stă pătrunsă de-al ei cîntic fără nume...»?*

4) Care este versul următor după: «*Cînd cu gene ostenite sara suflu-n lumînare*» (Eminescu, *Scrisoarea I)?*

5) Continuați strofele următoarelor două poezii și indicați cine este autorul fiecăreia:

— «Cu perdelele lăsate
Șed la masa mea de brad,»

— «Perdelele-s lăsate și
lampele aprinse,
În sobă arde focul, tovarăș
mîngîios,»

6) Încercați să compuneți patru versuri proprii folosind rimele eminesciene: «*fermecată — odată; întorn — corn*». Procedați la fel și cu rimele lui Alecsandri: «*natură — căldură; aurit — înverzit*».

RĂSPUNSURI

1. *Ce-ţi doresc eu ţie, dulce Românie;* 2) *Miezul iernei;* 3) «Macul singur, roş la faţă, doarme, dus pe ceea lume!»; 4. «Doar ceasornicul urmează lunga timpului cărare»; 5. «Focul pîlpîie în sobă, / Iară eu pe gînduri cad» (Eminescu — *Singurătate*) şi respectiv «Şi cadrele-aurite, ce de păreţi sînt prinse / Sub palida lumină, apar misterios» (Alecsandri — *Serile la Mirceşti);* 6. Versurile date sînt din ultima strofă a poeziei: *Peste vîrfuri* de M. Eminescu şi, respectiv, *Dimineaţa*, de V. Alecsandri, din care sînt luate rimele.

14. JOCURI DE MIŞCARE, ÎN NATURĂ ŞI DE CĂLĂTORIE

«Toate cîte sînt în lume, de la mari pînă la mici, pururea sînt în mişcare... Fără de mişcarea aceasta, toată lumea ar fi numai haos, în care nici ar fi viaţă, nici putere, nici deplinire, nici frumuseţe.»

GH. ŞINCAI

Aceste jocuri sînt organic legate de marea mobilitate fizică, de dinamismul firesc al copilăriei. Ele sînt practicate cu deosebită pasiune, bucurie şi plăcere la toate vîrstele. Solicită deprinderea cu disciplina, concentrarea atenţiei, cunoaşterea mediului înconjurător, agilitatea şi sportivitatea, contribuind la armonioasa voastră dezvoltare fizică, la dezvoltarea spiritului de echipă, într-o atmosferă de umor şi voioşie.

a. Jocuri de mişcare

1. *Capra lungă.* Joc de sărituri, răspîndit pe întreg cuprinsul ţării şi intrat de mult timp în folclorul jocurilor de copii. Este practicat mai ales de băieţi, de la şase-şapte ani în sus. Iată una din variante. Jucătorii, cel puţin 5 la număr, se aşază în ordinea descrescătoare a înălţimii, apoi se răresc lăsînd între ei spaţii de 4—6 m. Fiecare, cu excepţia celui mai mic, se aşază «capră», prin ghemuire într-o anume poziţie: cu mîinile prinse de glezne, de genunchi, ori (mai dificil de sărit) de şolduri şi cu «capul la cutie» — adică ferit, lăsat mult în jos, ca să nu fie atins de săritori. «Capra» cea mai greu de sărit este în poziţia drept în picioare, cu capul aplecat mult în faţă şi cu mîinile împreunate după ceafă. Ultimul jucător (cel mai mic) îşi ia vînt şi — din fugă — începe să sară toate caprele, pe rînd, iar după ultima săritură izbutită se aşază şi el — în continuarea şirului de coechipieri, sub forma unei capre. Dacă, însă, pe parcurs greşeşte, nu poate trece capra («zbîrceşte»), ia locul celui pe care nu l-a putut sări şi cursa este continuată de acesta, care are dreptul şi la propriul rînd de sărituri. Nici o «capră» nu are voie să se mişte cînd este sărită, nici să-şi modifice poziţia luată la începutul jocului. De obicei, jocul are atîtea ture cîţi jucători participă.

La *«capra cu figuri»* fiecare jucător trebuie să strige o comandă în momentul cînd sare «capra». Astfel se strigă «capră nouă» ori de cîte ori este sărit un jucător care se pune pentru prima oară «capră». Apoi,

primul din rînd care sare peste un jucător ce a mai fost capră (şi la al doilea tur peste o «capră nouă»), dă comanda unei figuri pe care o şi execută, demonstrativ, ea devenind obligatorie pentru toţi cei care sar după el, de exemplu: a) strigă «statuile» şi se opreşte nemişcat în poziţia în care a sărit. Aici, cei care-l urmează trebuie să sară astfel încît să nu lovească şi să nu dărîme nici o «statuie» fiindcă, în caz contrar, ia imediat locul «caprei»; b) strigă «căderea din avion» şi se lasă la pămînt din poziţia în care a sărit. Atît la prima cît şi la a doua figură jucătorii rămîn nemişcaţi pînă cînd sare ultimul din şir; c) strigă «un minut pe motoretă» şi încalecă pe capră, unde rămîne 20—30 de secunde, timp în care se face că accelerează o motoretă imaginară («capra»), îi schimbă viteza, pune frînă; d) strigă «furculiţele» şi sare sprijinindu-se de «capră» numai cu vîrfurile degetelor de la ambele mîini etc., etc.

Toţi cei care uită să strige comanda în momentul cînd sar (nu după aceea), ori nu execută ceea ce au strigat, sau din neîndemînare, exces de viteză sau de forţă îl dărîmă pe cel aşezat «capră» sînt penalizaţi să-i ia imediat locul. Jucătorul care a fost «capră» reintră în rîndul săritorilor, aşezîndu-se la finele şirului de jucători.

2. *Leapşa.* Joc de alergare din folclorul copiilor în vîrstă de 6—10 ani. Se joacă între cel puţin patru participanţi. Printr-o numărătoare se alege «gonaşul», adică cel care-i aleargă primul pe ceilalţi. Aceştia se aşază în formă de cerc în jurul gonaşului, la distanţă de 3 metri

de el. La semnalul dat de gonaş, toţi fug în orice direcţie, pe un perimetru convenit dinainte, ale cărui granițe nu pot fi depăşite. Gonaşul aleargă după oricare dintre ei, căutînd să-i dea «leapşa» — adică să-l atingă cu mîna. Dacă reuşeşte, cel atins devine gonaş, iar fostul alergător intră în rîndul urmăriţilor. Cei alergaţi au însă dreptul la pauze, timp în care nu pot fi atinşi, dacă se aşază într-o poziţie incomodă, convenită dinainte, de exemplu: ghemuit la pămînt — pentru «leapşa pe ciucite», sau cățărat cu ambele picioare pe o piatră, într-un copac, pe un gard etc. — pentru «leapşa pe cocoţate», ori stînd într-un singur picior (fără schimbare) — pentru «leapşa ca bărzoiul». Puteţi să vă imaginaţi şi alte variante folosite în funcţie de locul unde se desfăşoară jocul.

3. *Ciuş-ciuş, măgăruş.* Joc de ţintă, pentru 2—6 participanţi în vîrstă de 10—12 ani. Fiecare jucător are cîte o piatră de formă plată, sau o tăbliţă specifică (de exemplu un capac de sticlă aplatizat), care-l reprezintă ca un fel de «carte de vizită». Din faţa unei linii iniţiale de aruncare, primul copil (ales printr-o numărătoare) îşi aruncă piatra (sau tăbliţa) înainte, de pe loc, fără să ia avînt. Următorul jucător aruncă propria piatră căutînd s-o atingă pe a celui dintîi. Dacă reuşeşte, primul jucător trebuie să-l ia în circă (în spate) şi să-l ducă pînă la cele două pietre. Dacă nu reuşeşte, va fi el călărit de primul jucător, după care urmează la aruncare cel de al treilea participant, şi aşa mai departe pînă cînd aruncă toţi copiii. Jucătorii pot ţinti în oricare dintre pie-

trele care se află aruncate în fața lor. Bunii țintași au posibilitatea să călărească mai des, ei fiind călăriți numai cînd li se atinge piatra lor. În cazul cînd una din acestea este lovită, posesorul ei va fi călărit. Pietrele se ridică și se aruncă într-o nouă etapă a jocului numai după ce toți jucătorii au terminat o rundă. La etapa următoare, aruncă piatra primii cei care au călărit deja... măgărușul. Se poate conveni ca pietrele să fie aruncate într-un loc fix, de pildă într-o gropiță sau într-un cerc trasat pe pămînt cu creta sau zgîriat cu un băț, situat la 5—8 m distanță. De asemenea, aruncările se pot face în continuare înainte de la fiecare loc unde pietrele s-au atins, în acest fel distanța de călărit este variabilă, în funcție de îndemînarea jucătorilor.

4. *Cercul cu figuri.* Joc din folclorul copiilor, practicat mai ales de fete în vîrstă de 6—9 ani. Se poate juca de una singură, ori de mai multe participante sub forma unei întreceri. Fiecare jucătoare trebuie să aibă un cerc și un băț. Se începe prin stabilirea perimetrului de joc, pe care se desemnează «figurile» impuse, ce vor trebui executate de participante: obstacole (arbori sau tăruși, pietre) de ocolit complet (în cerc), o scîndură înclinată (plan înclinat) pe care cercul trebuie s-o urce și apoi s-o coboare pe la capătul celălalt, un loc unde se va face din mers o figură în formă de 8, trecerea printr-o groapă etc. La început, cercului i se dă vînt cu mîna, după care trebuie să fie condus numai cu ajutorul bățului. Jucătoarele pornesc pe rînd, de la o

linie de start, sau cîte două, fiecare de la alt capăt al traseului. Cea care parcurge bine tot itinerarul și execută corect figurile impuse primește 10 puncte. Se penalizează cu cîte 1 punct: căderea cercului la pămînt, atingerea cercului cu mîna, executarea greșită a unei figuri (în care caz aceasta se reia), omiterea executării unei figuri. Pot fi acordate puncte și pentru rapiditatea cu care se parcurge traseul. În acest caz jocul va fi condus de un arbitru, ales tot dintre copii, care trebuie să posede un ceasornic cu secundar.

5. *Șotron.* Joc de țintă și sărituri, din folclorul copiilor, pentru unul sau mai mulți participanți, practicat mai ales de fete în vîrstă de 6—9 ani. Iată una din variantele sale. Pe pămînt, nisip sau asfalt se trasează un desen care înfățișează, de obicei, un dreptunghi terminat cu un cerc. Dreptunghiul este împărțit în 10 căsuțe aranjate 5/2 (cîte două orizontale pe două coloane). În fiecare căsuță este înscris cîte un număr, de la 1—11, pe sărite, astfel:

11	
10	8
9	7
6	2
4	5
1	3

Dimensiunile căsuțelor se stabilesc potrivit cu vîrsta și posibilitățile fizice ale participanților. Fiecare jucător are cîte o piatră anume (distinctivă), pe care trebuie s-o arunce mai întîi în prima căsuță, apoi, de la marginea desenului, face o săritură într-un picior în careul respectiv. Aici rămîne exact în poziția în care a sărit, tot într-un picior, se apleacă, ridică piatra și o

aruncă în căsuța nr. 2. Apoi sare din nou după piatră, din poziția în care se afla (fără a-și repotrivi piciorul) și continuă astfel pînă cînd ajunge în cercul numerotat cu 11. Numai în acest cîmp are voie să stea pe ambele picioare, să-și aleagă o poziție avantajoasă și să înceapă a reface traseul, către căsuța nr. 1, sărind, de această dată, pe celălalt picior sau cu ambele picioare deodată. Dacă reușește, cîștigă 10 puncte; dar dacă piatra nu rămîne în căsuța de țintă, ori jucătorul își pierde echilibrul,calcă pe ambele picioare sau sare schimbînd piciorul, se cheamă că «a zbîrcit» și fiecare greșeală este penalizată cu cîte 1 punct. Jocul are multe variante în care se folosesc fie altfel de desene, fie alte sărituri (de exemplu combinate cu sărituri înapoi, cu spatele, ținînd piatra pe cap etc.). Cunoașteți și altele?

6. *Coarda.* Joc de sărituri, din folclorul copiilor, practicat în mod aproape exclusiv de fete. Se folosește o bucată de frînghie, lungă cît distanța dintre palmele copilului, cînd brațele sînt întinse lateral. Capetele frînghiei se țin strîns în ambele mîini, apoi coarda se rotește și copilul sare peste ea (cînd este în mișcare) în diferite feluri: cu ambele picioare deodată, în cîte un picior — pe rînd sau alternativ: o dată pe stîngul, apoi pe dreptul, înainte sau înapoi, pe loc sau avansînd (respectiv reculînd), sărind și peste un obstacol etc. Contează ritmul, adică viteza și regularitatea cu care se execută diferitele mișcări. Jocul poate fi practicat și sub formă de întrecere între mai mulți copii care sar în același

timp. În acest caz, se poate cere executarea unor sărituri combinate, de exemplu: 5 cu piciorul stîng, urmate de 5 cu dreptul, apoi 5 cu ambele picioare etc. Pot fi acordate puncte pentru ordinea în care se termină suita de sărituri combinate și pot fi penalizate greșelile.

7. *Pășește cu atenție!* Copiii sînt așezați în linie dreaptă, la o distanță de 10 m în fața arbitrului. Ei trebuie să meargă pînă la acesta, purtînd în echilibru pe nas, pe frunte sau bărbie o caramea sau o bucățică de zahăr, ori o monedă de 25 bani. Cîștigă cel care ajunge primul. Cel care pierde obiectul de pe nas îl poate reașeza și continua cursa.

8. *Ștafeta secretă.* Copiii stau în picioare, în formă de cerc, destul de apropiați unul de altul. Ei dețin o ștafetă secretă, reprezentată de un fular înnodat. Aceasta este dată din mînă în mînă, lent, dar continuu, indiferent în ce direcție. Un observator din exteriorul cercului pîndește acest secret, stînd cu spatele spre cerc. Pe neașteptate se întoarce, după ce a bătut o dată din palme sau a fluierat. Toată lumea se lasă pe vine, fiecare ascunzîndu-și mîinile sub genunchi sau în poală, în așa fel încît observatorul să nu vadă la cine este ștafeta secretă. Dacă acesta reușește să o descopere, fără a se apropia la o distanță mai mică de un metru de cei din cerc, ia locul celui care n-a știut să păstreze secretul ștafetei.

Variantă: Se folosește ca ștafetă un obiect cu dimensiuni mai mici: o piatră, capac sau dop de butelie, cutie de chibrituri etc. Observatorul stă așezat cu fața spre jucătorii din cerc și

încearcă să afle la cine se află ştafeta studiind şi expresia feţei copiilor. După ce dă semnalul de oprirea mişcării ştafetei, face un ocol prin spatele tuturor jucătorilor şi apoi se pronunţă numind pe cel la care crede că se găseşte obiectul.

9. *Apără clopoţelul!* De ramura unui arbore agăţaţi un clopoţel. Împărţiţi-vă în două grupe, fiecare avînd cîte un semn distinctiv la mînă, la curea sau pe piept. Între grupe lăsaţi o distanţă de 2—3 m, potrivit cu vîrsta jucătorilor. Membrii uneia dintre grupe pot cîştiga cîte un punct de fiecare dată cînd reuşesc să atingă clopoţelul cu mingea. Membrii celeilalte grupe apără clopoţelul încercînd să prindă mingea din zbor şi, cu aceasta, să lovească pe un jucător din grupa adversă. Pentru fiecare lovitură reuşită se cîştigă un punct. Jucătorul care a prins mingea nu are voie să se mişte mai înainte de a o arunca. O rundă durează 5 minute. Apoi jocul se reia într-o nouă repriză, în care echipele îşi schimbă rolurile. Cîştigă jocul echipa care totalizează cel mai mare număr de puncte din adunarea rezultatelor ambelor reprize. În caz de balotaj, jocul se prelungeşte cu încă 3 minute.

10. *De-a pompierii.* Se joacă pe grupuri, fiecare din ele reprezentînd o echipă de pompieri. Cînd începe jocul, pompierii intră în «cazarmă» ca să se dezbrace. Fiecare copil îşi aşază basca şi fularul pe o linie sau într-un cerc la 5 metri de locul echipei lui şi se întoarce în goană. Se acordă un punct primei echipe care s-a aşezat pe vine. Cu un fluier, se dă alarma. Copiii se îmbracă. Se acordă un punct echipei care a terminat prima şi este gata de plecare.

11. *Salt.* La o distanţă de 4 m de grupă, doi copii ţin întins un fular, asemenea unei coarde. Toţi participanţii la joc sar peste el, apoi ţin fularul următorii doi şi aşa mai departe pînă cînd toţi copiii au ţinut fularul (sau o bucată de frînghie). Cînd au terminat, se aşază în linie. Conducătorul jocului supraveghează ca executarea salturilor să se facă corect. Acestea pot fi făcute peste fularul ţinut fix, nemişcat, ori rotit în ritm lent, ca la jocul «de-a coarda». Jocul nu este competitiv, deci nu se acordă puncte.

12. *Joc cu o bancă.* Jucătorii sînt împărţiţi în două grupe, cu număr egal de membri. Ei se aşază în şiruri. La distanţa de 8—10 m de şiruri este aşezată în lungime o bancă. La semnalul de pornire, primul copil din fiecare grupă pleacă, sărind cu picioarele alăturate, pînă la banca din faţa lui, pe care o parcurge în lungime ajutîndu-se numai cu braţele, fără a pune picioarele pe pămînt şi revine la şirul său sărind într-un picior. Ajuns aici, atinge pe coechipierul următor, care pleacă la rîndul lui şi execută aceleaşi mişcări pînă cînd întreaga grupă a terminat circuitul. Grupa care se aranjează prima la locul ei, în ordinea iniţială, este declarată cîştigătoare.

13. *Mingea ştafetă.* Participă două sau mai multe echipe, cu număr egal de jucători. Fiecare echipă formează un cerc, între copii lăsîndu-se o distanţă de 6—8 metri (pentru copii în vîrstă de cel puţin 11 ani).

Cîte un jucător din fiecare echipă aruncă mingea cu amîndouă mîinile celui din dreapta sa, care, la rîndul său, o aruncă mai departe. Se acordă cîte 1 punct acelei echipe care a reușit să plimbe mingea în așa fel încît ea să revină primului jucător fără să atingă pămîntul. Cîștigă echipa care totalizează prima 10 puncte.

Variantă. După cîteva jocuri distanța între coechipieri se poate mări, iar aruncarea și prinderea mingii se poate face numai cu o singură mînă.

14. *Prinde mingea, n-o lăsa!* Se formează un cerc, în așa fel încît participanții la joc să fie la distanță de 3—4 m unul de celălalt. Copiii își aruncă unul altuia o minge pe care un jucător așezat în mijlocul cercului încearcă s-o prindă sau cel puțin s-o atingă. Cei care scapă mingea sau cei a căror minge aruncată a fost atinsă iau locul jucătorului din centru și jocul continuă un timp stabilit dinainte.

Variantă. Participanții sînt aranjați într-un cerc mare. În centru se află un jucător așezat pe o piatră sau un scăunel, buturugă etc. El are în mînă un «bătac» (o scîndurică) cu care se apără respingînd mingea aruncată de ceilalți jucători cu scopul de a-l atinge. Jucătorul care a reușit să-l lovească îi ia locul în mijlocul cercului.

15. *Transmite cu atenție și rapiditate.* Se joacă în două echipe cu număr egal de participanți. Jucătorii ambelor echipe sînt așezați într-un singur cerc mare, avînd un interval de 3—4 metri între ei. Ei se numerotează cu numere pare și impare. Conducătorul jocului dă o minge unui copil cu număr par și o altă minge — distinctă de prima — unui copil cu număr impar. La semnalul de începerea jocului, mingile trebuie să facă înconjurul cercului din doi în doi, fiecare copil cu număr par trimițînd mingea celui cu număr par următor și fiecare jucător cu număr impar copilului cu număr impar următor. De fiecare dată cînd mingea revine la locul de plecare se numără turul. Echipa a cărei minge a executat prima zece tururi este cîștigătoare și primește 10 puncte. Se penalizează cu cîte 1 punct: căderea mingii la pămînt sau prinderea ei de către un jucător din cealaltă echipă.

16. *Piticii.* Joc de abilitate și viteză în alergare, care se desfășoară pe două echipe. Din fiecare echipă se aleg doi jucători care reprezintă «piticii». Ei sînt așezați în fața echipei, la o distanță de cel puțin opt metri, înaintea unei linii de aruncare, la doi metri unul de celălalt. Căpitanul fiecărei echipe poate să înlocuiască oricînd pe cei care joacă rolul piticilor. Un coechipier din prima echipă aruncă mingea, din fața sa, direct pe sol — prin rostogolire — cu scopul de a atinge picioarele piticilor din echipa adversă. În timpul aruncării mingii piticii stau nemișcați. Fiecare jucător are dreptul la trei aruncări. Dacă piticii nu sînt atinși în nici una din cele trei aruncări, mingea este trecută echipei următoare. Se precizează însă că mingea trebuie să parcurgă întreg traseul pe sol, nu prin aer liber. În momentul în care unul din pitici este atins, acesta prinde mingea cît mai repede și aleargă cu ea către un reper (copac, bolovan, stegu-

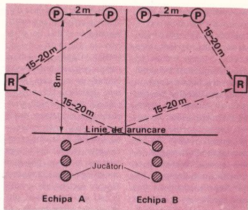


FIG. 2.47

leț etc.) fixat dinainte, încercînd să-l atingă și să lase mingea lîngă el. Dar jucătorii din echipa adversă fug după el căutînd să-l prindă, pentru a-l împiedica să atingă reperul. Dacă piticul își atinge scopul, echipa sa cîștigă 3 puncte și el devine jucătorul care reîncepe jocul, iar căpitanul echipei numește alt pitic în locul lui. Însă dacă piticul este prins cu mingea în brațe, echipa din care face parte pierde 1 punct, iar dreptul de a reîncepe jocul revine celui ce a preluat mingea. Dacă prin aruncare piticul este atins, cel care a marcat cîștigă 1 punct pentru echipa din care face parte. Se recomandă ca reperul care trebuie atins să nu se afle mai departe de 20 metri de pitici, iar jucătorii care aruncă mingea să nu fie mereu aceiași. Așezarea pe teren se poate face ca în fig. 2.47.

17. *Mingea spre spate*. Jucătorii se împart în două echipe cu număr egal de membri. Echipele se aliniază în șir, la o distanță de 4 m una de alta, fiecare jucător din capul șirului are în mînă o minge. La semnalul conducătorului jocului, mingea începe să fie dată din mînă în mînă spre spate, fără întoarcere, pînă la ultimul jucător, care vine și ia locul primului din coloană. Acesta și următorii procedează la fel, trecînd mingea mai departe spre spate pînă cînd toți jucătorii și-au reluat locurile inițiale. Pentru ca jocul să se desfășoare în ordine și distanța să fie respectată, locul fiecărui jucător poate fi însemnat cu cretă.

18. *Cercuri concentrice*. Participanții la joc se împart în două echipe (A și B), iar partida se desfășoară în două etape de cîte trei minute fiecare. În prima etapă, echipa A formează un cerc mare și încearcă, folosind o minge, să atingă picioarele jucătorilor din echipa B, care ocupă interiorul cercului. În a doua etapă, echipa B formează cercul mare, cealaltă se află în interiorul lui. După fiecare aruncare mingea este înapoiată echipei care țintește. Pentru fiecare jucător atins de minge se cîștigă 1 punct. Dacă doi jucători sînt atinși de aceeași minge se acordă două puncte. Însă dacă un jucător este atins cu mingea deasupra genunchilor,

cel care a aruncat greşit aduce o penalizare de 1 punct pentru echipa sa. După consumarea celor două etape, este cîştigătoare echipa care a obţinut cele mai multe puncte.

19. *Cursă dificilă cu două mingi*. Participanţii la joc se împart în două grupe, care se aşază în coloane de doi cîte doi. La semnal, primii doi jucători din cele două coloane îşi aşază cîte o minge pe umeri, pe care o sprijină (fixează) cu capul şi gîtul, fără să se ajute cu mîinile în timpul cursei. Astfel, ei trebuie să parcurgă un traseu lung de 10—12 metri, după care se înapoiază cît mai repede, trecînd mingea următorilor coechipieri, care procedează la fel. Este proclamată cîştigătoare grupa care termină prima cursa. Jucătorii cărora le-a scăpat mingea o culeg, se întorc la locul de pornire şi reiau cursa de aici.

20. *De-a rostogolul*. Jocul se desfăşoară pe grupe, cu număr egal de participanţi. La distanţa de 5 metri de fiecare grupă, aliniată în şir, se aşază o bancă şi o saltea sau două pături. La semnalul de începere, se porneşte, pe rînd, în cursă: se sare peste bancă, se face o rostogolire pe saltea, se revine fugind la echipa din care face parte fiecare, de unde, în ştafetă, porneşte al doilea coechipier, apoi al treilea... pînă la terminarea grupei. Cîştigă cei care au terminat primii.

21. *Ştafete în salturi*. Jucătorii sînt aşezaţi în grupe. Ei pleacă unul după altul, al doilea numai după ce primul revine şi aşa mai departe.

Pe parcurs fiecare trebuie să execute anume mişcări ce au fost bine explicate şi înţelese dinainte, de exemplu:

— Se deplasează sărind într-un picior, fără schimbare, pînă la un reper, de unde se revine sărind pe celălalt picior.

— Se merge pînă la reper sărind cu ambele picioare legate cu un fular şi se revine alergînd.

— Se parcurge întreg traseul dus-întors lăsat pe vine şi sărind ca broasca.

— Se parcurge întreg traseul mergînd aplecat şi atingînd pămîntul atît cu picioarele cît şi cu mîinile (cîineşte).

— Se parcurge întreg traseul alergînd numai cu spatele.

— Se parcurge întreg traseul ţinînd între picioare o minge, fie sărind, fie făcînd paşi mici, cît mai repede.

— Se parcurge traseul ducînd şi o minge pe care trebuie s-o bată de pămînt şi s-o prindă de zece ori.

— Se parcurge întreg traseul mergînd pe picioroange (făcute din lemn), care pot fi mişcate atît cu picioarele cît şi cu mîinile.

22. *Atenţie la fluier!* Jucătorii sînt aşezaţi în linie, la distanţă de 1 metru unul de altul. La 10 metri în faţa lor se trasează pe teren o linie. Cînd arbitrul fluieră o dată, jucătorii trebuie să facă o săritură, cînd fluieră de două ori jucătorii rămîn nemişcaţi, cînd se fluieră de trei ori ei fac un pas mare.

Fluieratul nu se face într-o ordine stabilită, ci în mod întîmplător, dar cu pauze specifice între semnale diferite, repetate şi cunoscute de jucător. Copiii care greşesc sînt întorşi înapoi. Este declarat cîştigător copilul care a ajuns primul la linia de sosire.

Notă. Conducătorii de joc,

maturi sau copii, pot — cu ușurință — să găsească diferite variante ale celor propuse mai sus, ori pot inventa altele complet noi, care să-i ajute pe copii, în primul rînd, să-și cunoască responsabilitățile individuale, să-și dezvolte rapiditatea reflexelor și să acționeze disciplinat într-un mod vesel și atractiv. Încercați, deci, să concepeți și să scrieți și voi regulamentul cîte unui joc din fiecare categorie menționată mai sus; gîndindu-vă la diferite obiecte: o minge, un băț, cîteva dopuri sau un cerc din sîrmă etc.

b. Jocuri de recunoaștere și culegere în natură

Excursiile în parcuri, la marginea pădurii, în lunca de la malul unei ape — iată tot atîtea prilejuri pentru a organiza jocuri specifice terenului și ambianței, care vă oferă o bucurie în plus și, totodată, o metodă atractivă de a învăța și de a vă verifica cunoștințele. Astfel și această acțiune devine o cale plăcută, antrenantă de a îmbina cunoștințele teoretice cu activități practice, utile în tot decursul vieții. Se recomandă a fi organizate sub conducerea unei persoane care are cunoștințe de științele naturii.

1. *Alfabetul frunzelor.* Joc de recunoaștere pentru unul sau mai mulți participanți. Aceștia sînt rugați să caute și să aducă, într-un anumit interval de timp, 6—10 frunze de plante culese în ordine alfabetică, de exemplu de la A pînă la J, cum pot fi: arțar, brad, carpen, dud etc.

Variantă. Se pregătesc din vreme liste (întocmite în funcție de speciile existente în jur) care cuprind numele unor plante. Listele sînt înmînate jucătorilor, cărora li se cere ca, într-un interval de timp dat, să găsească și să aducă o frunză din fiecare specie.

Variantă. Se prezintă participanților un număr de frunze culese și un număr egal de cartonașe pe care sînt scrise numele plantelor de la care au fost recoltate frunzele. Se cere ca, în timp de două minute, să se identifice și să se aranjeze corect, punînd fiecare etichetă sub frunza corespunzătoare. Jocul poate avea un grad sporit de dificultate dacă se adaugă în plus două cartonașe-etichetă cu numele unor plante ale căror frunze nu sînt culese și care, deci, vor trebui să fie lăsate deoparte.

2. *Plante medicinale.* Identificați în teren și culegeți anumite părți ale unor plante cu proprietăți medicinale, după alfabet și pe baza unor liste deja întocmite, de exemplu de la litera M pînă la Z: mentă, nalbă de pădure, obligeană, pătlagină, rochița rîndunicii, soc, tei, urzică, vișin, zmeur. Natural, puteți să vă întocmiți singuri lista de plante, respectînd însă cerința ca acestea să fie culese într-o ordine alfabetică neîntreruptă, indiferent de la care literă se începe.

3. *Alfabetul naturii.* În mod asemănător puteți proceda, pentru a găsi și a aduce orice element din natură corespunzător unor litere luate în ordine alfabetică: părți ale unor plante, insecte, mici animale, roci etc. De exemplu: alună, bazalt, cărăbuș, dalie, efemeră, fluture, granit, hrib, izmă, jir etc.

Variantă. Procedați ca mai sus, dar aduceți plante sau elemente din natură care

să corespundă unor culori, de exemplu: cîte trei flori roşii, galbene şi albastre.

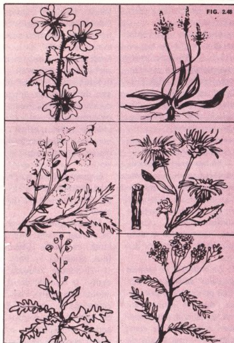
4. *Recunoaşteţi plantele medicinale?* Din primăvară pînă toamna tîrziu pot fi întîlnite în flora spontană a ţării noastre cîteva sute de plante medicinale de mare utilitate, atît în «farmacia casei» cît şi în industria de medicamente. Cîte dintre ele puteţi recunoaşte? În fig. 2.48 vă prezentăm şase specii foarte răspîndite. Încercaţi să le identificaţi (privind de la stînga spre dreapta) ştiind şi că:

— prima plantă are flori de culoare violacee cu dungi mai închise, care sînt folosite atît în afecţiunile căilor respiratorii cît şi în tulburări gastro-intestinale;

— cea de a doua are frunze alungite, ascuţite la vîrf, cu 3—7 nervuri şi marginea nedinţată. Preparate ceaiuri sau infuzii, acestea au însuşiri expectorante, emoliente şi astringente, cu acţiune cicatrizantă, conţinînd fitoncide care le conferă proprietăţi antibiotice;

— de la cea de a treia se recoltează vîrfurile plantei în timpul înfloririi, cu frunze catifelate, argintii pe faţa inferioară, verzi-cenuşii pe cea superioară. Este folosită ca tonic, stimulator al apetitului, măreşte secreţia stomacului şi a bilei, îndepărtează viermii intestinali;

— de la cea de a patra se recoltează rădăcinile, care sînt brune la exterior şi crem-cenuşiu în interior, avînd un miros plăcut. În primul an se dezvoltă o rozetă de frunze mari, cu lungimea pînă la 1 m. Frunzele tulpinale sînt alungit ovale, cenuşiu păroase. Florile sînt galbene. Uleiul volatil conţinut de plantă favorizează eliminarea viermilor intestinali. Rădăcinile se fo-



losesc și ca produs expectorant;

— al cincilea desen înfățișează o plantă cu tulpina înaltă de 5—50 cm, cu frunze bazale dispuse în rozetă, cu flori mici, albe. Este folosită în combaterea durerilor abdominale, ca hemostatic și în reglarea presiunii sîngelui;

— ultima, are tulpini lungi de circa 20 cm, dar pot ajunge pînă la maximum 80 cm, frunze și flori mici, așezate în inflorescențe, de culoare albă, uneori cu o nuanță cenușie. Prezintă acțiune antiinflamatoare, cicatrizantă, hemostatică și antimicrobiană, calmează durerile.

5. *Ca indienii, pe urmele animalelor sălbatice.* Dacă treceți pe cîmp sau prin pădure, după o ploaie, ori, iarna, pe zăpadă, puteți descoperi o mulțime de «amprente» — urme lăsate de labele diferitelor animale. Uneori este util să știți cum trebuie să fie citite aceste mulaje și, astfel, să identificați despre ce animal este vorba. Apreciind apoi gradul de uscare al pămîntului sau de întărire a stratului de zăpadă, puteți stabili, cu oarecare aproximație, și vechimea urmelor, adică timpul cît s-a scurs de cînd animalul respectiv a trecut pe acolo.

Organizați jocul pe grupe mici alcătuite din 2—3 copii. Sînt necesare hîrtie și creioane.

Fiecare grupă va merge pe același traseu, atîta distanță cît poate parcurge (dus și-ntors) în timp de 15—20 minute. Grupele iau startul la interval de cinci minute una de alta. Pe drum căutați să descoperiți urme de animale, desenați-le și scrieți, în dreptul lor, cărei specii apreciați că aparțin. Notați pe scurt și locul unde se află aceste urme (pentru o eventuală verificare pe teren).

La expirarea timpului stabilit, toți jucătorii se vor reîntîlni la locul de unde au pornit. Cu ajutorul unui arbitru (profesor, pădurar, sătean localnic etc.) verificați corectitudinea identificărilor fiecărei echipe. Se acordă cîte 1 punct pentru o determinare reușită.

Fig. 2.49 înfățișează urmele caracteristice a cinci specii de mamifere sălbatice care trăiesc în pădurile, luncile și cîmpiile românești.

În acțiunea de recunoaștere mai este de folos să știți și: distanța de la o urmă la alta; poziția unei urme față de cealaltă; mărimea medie a urmei; felul de alergare al animalului; lungimea salturilor sau pașilor; specificul comportării animalului, dacă se simte urmărit. Astfel, *vulpea* și *lupul* lasă urme de tip «sfoară»— adică desenele lăsate de picioarele din spate cad exact peste urmele celor

FIG. 2.49



din față. Mărimea și distanța urmelor de *urs* sînt asemănătoare cu cele ale unui om încălțat cu opinci, însă apar duble, una a piciorului din față, cealaltă a celui din spate; de asemenea față de linia mediană, urmele ursului sînt înclinate, de obicei, cu vîrful degetelor spre aceasta. *Nevăstuica*, *dihorul*, *jderul* lasă amprente mici și duble, însă urmele picioarelor din spate nu se suprapun peste cele din față, în unele cazuri fiind grupate în trei. *Veverița* lasă urme în formă de trapez. Urmele *iepurelui* sînt așezate în forma literei T.

RĂSPUNSURI

Fig. 2.48: nalbă de pădure, pătlagină îngustă, pelin, iarbă mare, traista ciobanului, coada șoricelului.

Fig. 2.49: a — urs; b — vulpe, lup; c — dihor; d — iepure; e — veveriță.

c. Jocuri în apă

Acestea se adresează numai acelora dintre voi care știu să înoate bine atît în ape stătătoare (bazin, lac) cît și în cele curgătoare. Toate jocurile le executați numai sub supravegherea unui arbitru (conducător de joc), foarte bun înotător, care în tot timpul jocului stă în apă, cu fața spre malul unde se află jucătorii. El se va instala (ca o baliză) acolo unde adîncimea apei nu depășește un metru și nimeni nu va avea voie să-l depășească în timpul jocului, care se poate desfășura la dreapta și la stînga lui, dacă este nevoie de un spațiu mai mare.

1. *Prinde mesajul.* Vă aliniați pe mal sau pe marginea bazinului. La semnalul dat cu fluierul, arbitrul aruncă în apă o sticlă sau o butelie din material plastic (cum sînt cele rămase de la «Deval») bine astupată. Săriți și înotați căutînd să prindeți recipientul. Cel care reușește îl aduce arbitrului și cîștigă 1 punct. Jocul se repetă de 3—5 ori.

Variantă. Se aruncă în apă un număr de sticle egal cu cel al concurenților, minus unu, de exemplu, dacă sînt patru concurenți se aruncă trei sticle. Cel care sosește primul primește 3 puncte, al doilea 2 puncte, al treilea 1 punct, iar cel rămas fără sticlă... își încearcă norocul în etapa următoare.

2. *Scafandrul iscusit.* Se joacă la fel ca mai sus, numai că se aruncă în apă recipiente pline cu nisip și astupate, care să se scufunde repede. Concurenții trebuie să se lase la fund și — cu ochii deschiși în apă — să caute și să aducă obiectele.

3. *Plutașii.* La mal, în dreptul fiecărui jucător, pregătiți cîte o plută, adică o scîndură lungă de 40—50 cm și groasă de 3—4 cm. Pe toate aceste plute așezați 3—4 obiecte identice: un pahar, o sticlă, o minge (sau un măr, ori alt obiect de formă sferică), o cutie de carton sau de tablă, ori un borcan rămas de la conserve etc. Fiecare plută va fi legată cu o sfoară groasă, lungă de 1—1,5 m. Cînd se

dă semnalul de începere, vă lansați plutele la apă, le remorcați și începeți să înotați spre arbitru. Se acordă 10 puncte celui care sosește primul, 8 celui de al doilea și 6 celui de al treilea. Se penalizează: cu cîte 1 punct căderea în apă a unui obiect, cu 2 puncte pierderea unui obiect și cu 5 puncte răsturnarea plutei.

4. *Pescarii*. Jocul poate fi organizat numai în bazine sau la marginea unor lacuri. Pe mici plute de scîndură, așezați în fața fiecărui concurent cîte o sticlă la gîtul căreia ați fixat un inel de sîrmă terminat cu cîrlig de prindere. Plutele sînt puse pe apă la distanța de aproximativ 2 m de mal, unde stau... pescarii. Aceștia au cîte o undiță cu bățul lung de 1,5—2 m, de care este legată o sfoară lungă de circa 1,5 m, terminată cu un cîrlig făcut din sîrmă groasă. La semnalul arbitrului, concurenții încearcă să pescuiască sticlele și să le aducă pe mal. Se acordă puncte în ordinea reușitelor.

Variantă. Pe plută pot fi așezate 3—5 obiecte, unele prevăzute cu cîrlige de sîrmă, altele cu toartă (căni, crăticioare) sau orificii (cutii de tablă sau carton) de care să se poată agăța cîrligul undiței. Timpul de pescuit poate fi limitat la trei minute, iar punctajul va fi progresiv, de pildă: 1 punct pentru primul obiect pescuit, 2 puncte pentru cel de al doilea, 3 puncte pentru cel de al treilea.

5. *Înot dificil și cu iscusință*. De la o linie de plecare, concurenții aliniați pe diferite culoare trebuie să parcurgă înotînd o anumită distanță, dar...

— transportînd un pachet sau un colac, ori o pernuță de material plastic; sau...

— purtînd 2—3 sticle într-o sacoșă; ori...

— trăgînd un snop de nuiele lungi de 1,5—2 m; sau...

— fiind cu ochii legați; fie...

— mergînd numai cu spatele înainte.

d. Jocuri de călătorie

Voi, copii, sînteți, desigur, cei mai neobosiți călători. În fiecare zi de odihnă a anului, dar mai ales în vacanțe, zeci de mii de șoimi ai patriei și pionieri se deplasează pe toate șoselele și căile ferate, pe ape și pe potecile munților, nerăbdători să descopere comorile de frumos și inedit ale patriei, de a lua contact cu oamenii și rodul hărniciei lor. Adesea însă marile distanțe sînt străbătute cu trenul sau autocarul, uneori pe timp nefavorabil, ori după căderea serii. Și atunci, pentru a învinge monotonia, pentru a menține buna dispoziție, se pot organiza jocuri, fie fără pregătiri și obiecte (cum sînt cele de cuvinte), fie folosind din lucrurile pe care călătorii le au la ei, sau jocuri anume pregătite de acasă. Se joacă în doi-trei parteneri sau în grupe ceva mai mari (după cum se stă în bănci), ori se rezolvă, individual, jocuri de enigmistică, desene cu probleme. Uneori se pot organiza jocuri de întrebări și răspunsuri, jocuri de logică și perspicacitate etc.

În continuare găsiți cîteva sugestii de jocuri potrivite a fi folosite în timpul călătoriilor, dar în cuprinsul acestei cărți mai sînt și altele care vă pot fi de folos în aceste împrejurări. Însă — mai ales — puneți-vă la treabă fantezia pentru a improviza pe loc alte acțiuni

antrenante. Amintiți-vă că vă puteți juca cu... orice: bucăți de hîrtie, creioane, monede, cutii, pahare, dopuri și sticle... Nu uitați însă ca, înainte de a coborî din vehiculul cu care ați călătorit și în care v-ați jucat sau ați mîncat, să faceți ordine perfectă, astfel încît acesta să rămînă mai curat decît l-ați găsit cînd v-ați urcat.

1. *Cinci ori cinci.* Joc pentru pionieri în vîrstă de minimum 10 ani. Pregătiți un pătrat din carton împărțit în 25 de căsuțe, așezate 5/5. Tot din carton, decupați apoi 25 de fise, de formă pătrată, puțin mai mici decît suprafața unei căsuțe. Colorați cîte 5 fise în serii de culori diferite, de exemplu: 5 albe, 5 verzi, 5 albastre, 5 galbene și 5 roșii. Scrieți cu tuș pe fiecare fisă, din fiecare culoare, literele de la A la E inclusiv. Veți obține astfel cîte 5 fise cu aceeași literă, dar avînd fiecare altă culoare. Cu aceste materiale jucați astfel: Încercați să așezați în cele 25 de căsuțe ale cartonului toate cele 25 de fise, în așa fel încît pe nici un rînd (orizontal), pe nici o coloană (vertical) și nici pe cele două diagonale mari să nu se găsească de două ori o fisă de aceeași culoare și nici cu aceeași literă.

Pentru a evita folosirea culorilor am dat fiecărei serii de litere și un semn distinctiv, respectiv –, +, =, ". Așezarea lor trebuie făcută astfel:

A.	B–	C=	D"	E+
C"	D+	E.	A–	B=
E–	A=	B"	C+	D.
B+	C.	D–	E=	A"
D=	E"	A+	B.	C–

2. *Trei în linie dreaptă.* Joc tot pentru doi pionieri în vîrstă de 7—9 ani. Sînt necesare: un carton pe care se află desenat un pătrat compus din nouă pătrățele dispuse 3/3; trei fise albe; trei fise negre (sau monede de 5 și 15 bani). Căsuțele cartonului pot fi numerotate, de la stînga la dreapta, începînd cu 1 și terminînd cu 9. Fiecare jucător pune pe rînd cîte una din fisele sale în oricare pătrățel, urmărind să realizeze 3 fise în linie dreaptă pe o orizontală sau o verticală, ori pe o diagonală. Există deci opt posibilități de a forma o asemenea linie. Adversarul caută să realizeze același lucru și— concomitent— să-și așeze propriile fise în așa fel încît să bareze calea celui dintîi. Fisele așezate nu pot fi mutate. Jocul se reia de patru ori, astfel încît fiecare participant să poată începe de cîte două ori. Este posibil ca un jucător să cîștige întotdeauna la acest joc? Da, dar numai în cazul cînd el începe jocul. Cum? Ghiciți-vă care este pătrățelul ce trebuie să fie ocupat primul.

Notă. Jocul se poate desfășura și pe o foaie de hîrtie, pe care se desenează pătratul, iar fiecare pionier inscrie un semn propriu, de pildă + și 0.

RĂSPUNS

Jucînd corect, cîștigă întotdeauna cel care începe jocul, dacă a ocupat pătrățelul central nr. 5. Dacă se face convenția că acest pătrățel nu poate fi ocupat la prima așezare de fisă și dacă ambii jucători așază corect, nimeni nu cîștigă niciodată, rezultatul fiind mereu remiză.

3. *Obiectul ales*. Joc pentru doi pionieri sau șoimi ai patriei. Sînt necesare obiecte mărunte, chiar dintre cele care se găsesc în mod obișnuit în buzunare ori în jur, la îndemînă. Jocul decurge astfel:

Sînt expuse 20—25 obiecte diferite, din cele pe care pionierii le au la ei, de exemplu: timbru poștal, creion, monedă, bancnotă, ac cu gămălie, stilou, pix, agendă, batistă, nasture, briceag pahar, carte, scobitoare, gumă, linguriță, bomboană, ziar etc. Unul dintre jucători alege în gînd un singur obiect din cele prezentate, notează denumirea acestuia pe o bucată de hîrtie și o introduce în buzunar (ea va servi pentru controlul cuvîntului ales). Partenerul de joc trebuie să ghicească din răspunsurile, formulate numai prin DA sau NU, ale celui care a ales, despre ce obiect este vorba. Pot fi adresate numai 5 întrebări. Este evident că acestea trebuie să fie bine gîndite, astfel ca eficiența lor să fie maximă. Pentru aceasta va fi mai întîi observat cu atenție stocul de obiecte expuse, căutînd să se determine unele caracteristici comune care să conducă la eliminarea cît mai multor piese din cît mai puține întrebări. Astfel, una dintre ele se poate referi la felul substanței de bază din care este alcătuit obiectul, de exemplu: «Este din hîrtie?» Răspuns: «Nu». Deci, dintre obiectele de mai sus pot fi eliminate: agenda, cartea, ziarul, bancnota și timbrul poștal. Întrebarea a doua: «Este din lemn?» Răspuns: «Da». În această categorie se includ numai creionul și scobitoarea. Ultima întrebare se va referi direct la unul dintre acestea și — după răspunsul afirmativ sau negativ — se află în mod cert obiectul ales.

Cei doi vor inversa, pe rînd, rolurile. Se cere, firește, iscusință și la alcătuirea mulțimii de obiecte. De exemplu, pentru a anula posibilitatea eliminării prin referirea la substanța de bază a obiectului, poate fi alcătuită o colecție de piese lucrate numai din hîrtie. În acest caz cum se procedează? Tot după indicația de mai sus: căutînd alte caracteristici comune, cum pot fi cele referitoare la culoare, formă, dacă sînt tipărite etc. Pot fi acordate puncte cu atît mai multe cu cît răspunsul corect este dat din mai puține întrebări. Se va avea grijă ca fiecare partener să înceapă jocul de un număr egal de ori; de regulă se joacă patru runde.

4. *Radarul cuvintelor*. Joc ce contribuie la îmbogățirea vocabularului, pentru orice număr de participanți. Sînt necesare unelte de scris.

Se cere ca, într-un timp dat (1—2 minute), să fie scrise cît mai multe cuvinte, compuse dintr-un număr fix de litere (dar mai mare de 4), care să înceapă și să se termine cu aceeași literă. De exemplu: cuvinte formate din cinci litere, care încep și se termină cu consoana *r*. Soluția (completă — după *Dicționarul limbii române moderne):* radar, răcar, rămar, răzor, refer, repar, reper, retur, retor, rever, rotor, rotar. Sau aceeași temă cu 6 litere; se caută cuvinte cum sînt: ruptor, rutier etc. După această metodă poate fi aleasă oricare literă. Jocul devine cu atît mai dificil cu cît numărul literelor cuvintelor este mai

mare. Este recomandabil ca un joc complet să aibă mai multe ture în care să fie folosite cîteva litere. Se va conveni de la început dacă sînt admise ori nu şi nume proprii. Pentru jucători mai experimentaţi se poate cere ca toate cuvintele folosite să se înscrie într-o temă sau un domeniu mai mare, de pildă: geografie, ştiinţă etc.

După terminarea unui joc, este bine, atunci cînd există posibilitatea, să se procedeze la verificarea soluţiilor găsite, cu ajutorul unui dicţionar. Astfel se pot cunoaşte şi cuvintele nedescoperite de participanţii la joc. Ele pot fi reţinute şi folosite cu altă ocazie.

15. JOCURI DE PERSPICACITATE, LOGICĂ, ISTEŢIME

«Acest tip de fantezie, capacitatea de a crea probleme de care să te ocupi tu, poate chiar cele de care să se ocupe alţii, are complementar un alt tip de fantezie; acela de a rezolva problemele puse de alţii sau de tine; acela de a imagina metode pentru a rezolva problemele ce se pun sau altele ce se vor pune.»

GR. MOISIL

Jocurile din această categorie se adresează mai ales pionierilor care au depăşit vîrsta de 11 ani. Ele sînt menite să constituie un fel de «pistă de antrenament» a inteligenţei şi fanteziei. În acelaşi timp contribuie la cultivarea atenţiei, modificării unghiului de analiză a situaţiilor, voinţei, perseverenţei. Toate acestea conduc treptat către formarea capacităţii de a pătrunde repede şi profund înţelesul lucrurilor, dau pionierului ceea ce se cheamă, în grai popular, ascuţime de minte, agerime, isteţime. Această capacitate figurează adesea printre calităţile unor eroi ai basmelor şi poveştilor clasice româneşti populare (de exemplu «De-ale lui Păcală») şi culte, cum sînt «Fata săracului cea isteaţă» sau «Copilul cel isteţ» de Petre Ispirescu...

a. În labirintul perspicacităţii

Pentru a rezolva corect jocurile de logică propuse mai jos nu sînt necesare cunoştinţe dintr-un domeniu anume, ci doar perspicacitate. Încercaţi să treceţi prin labirintul care vă aşteaptă, fără a depăşi timpul de un minut, în medie, pentru fiecare întrebare. Ele sînt ordonate, oarecum, într-un grad ascendent de dificultate. De pildă, la fiecare din primele trei probleme puteţi răspunde în cîteva secunde, cu condiţia să citiţi textul cu atenţie concentrată, nu prea repede. Dacă reuşiţi, meritaţi felicitări. Înseamnă că aveţi un mod de a gîndi logic şi rapid, premisă care presupune că vă veţi putea orienta lesne în orice împrejurare, fie chiar neprevăzută, unde se cer decizii corecte şi neşovăitoare.

1. *Într-un port maritim* se găseşte un vapor care are fixată pe o latură a bordului o scară de lemn, compusă din 15 trepte, situate la o distanţă de 22 cm una de cealaltă. Ultima treaptă se găseşte chiar la suprafaţa apei. La ora fluxului însă apa începe să crească, nivelul ei urcînd cu cîte 11 cm pe oră. Calculaţi în cît timp va acoperi apa cea

de a treia treaptă a scării.

2. *Un avion* este gata de plecare de la București spre Baia Mare. Cei trei membri ai echipajului și 24 de pasageri sînt instalați comod în fotoliile lor, în care vor rămîne pînă la sfîrșitul voiajului. În cabina ei, stewardesa pregătește cafeaua și este gata să răspundă chemărilor călătorilor și colegilor de zbor. După două ore de zbor, fără escală, avionul aterizează la Baia Mare. Răspundeți care din cele 28 de persoane aflate la bordul aparatului a parcurs cel mai mare număr de kilometri în acest voiaj?

3. *Ați sosit în vizită* la doi frați și ați adus o pungă în care sînt patru portocale, cu gîndul să le împărțiți în mod egal. Cei doi mai aveau însă la ei pe un văr și astfel vi s-a ivit următoarea dilemă: cum să împărțiți cele patru portocale la trei persoane fără a tăia nici o portocală, în așa fel încît vărul să nu primească mai mult decît ceilalți?

4. *Vreți să ajungeți la Bacău* și călătoriți cu mașina pe un drum care, la un moment dat, se desparte în două direcții. În dreptul fiecăreia se găsește cîte un om. Ați aflat că unul din ei spune întotdeauna numai adevărul, în timp ce celălalt răspunde numai cu o minciună la orice întrebare. Nu știți însă care dintre cei doi este mincinosul și care cel ce răspunde corect. În această situație, ce întrebare trebuie să adresați, indiferent căruia dintre cei doi oameni, pentru ca din răspunsul lui să aveți certitudinea că informația primită vă va pune sigur pe drumul cel bun?

5. *Cîndva, într-o țară orientală*, un om condamnat la moarte a adresat o cerere de grațiere către judecătorul suprem. Acesta era dispus să fie îngăduitor numai cu cei care se dovedeau isteți, de aceea îl chemă pe condamnat și-i dădu următorul răspuns: «Îți voi dărui viața și te voi pune în libertate numai dacă vei ști să-mi spui *o singură propoziție* salvatoare. Ține seama că, dacă minți, vei fi spînzurat, dar dacă vei spune adevărul... vei fi decapitat». Condamnatul se gîndi un minut, apoi fața i se lumină și rosti cuvintele salvatoare. Ele au fost numai trei. Știți ce-a spus?

6. *Cînd Nicușor s-a întors acasă* i-a găsit dormind pe frații săi Cornel și Marin. Privindu-i, i-a venit ideea să facă o glumă și i-a mînjit pe fiecare cu puțină cerneală pe frunte, după care s-a culcat lîngă ei și el. Între timp Cornel s-a trezit și a văzut că Marinică era însemnat, iar Nicușor nu. Vrînd să se amuze, a luat cerneală și l-a încondeiat și pe Nicușor, tot pe frunte. Acum erau deci mînjiți toți trei. Cînd s-au sculat Marinică și Nicușor, s-a încins o mare veselie. Fiecare rîdea cu poftă de ceilalți doi, fără să bănuiască faptul că și el era la fel de mînjit. De asemenea, fiecare găsea firesc să rîdă și ceilalți doi frați, socotind că doi rîd de cel de al treilea. La un moment dat, însă, Nicușor și-a dat seama că veselia aceasta generală se explica prin faptul că era și el însemnat pe frunte. Puteți să explicați cum a raționat el pentru a ajunge la această concluzie?



RĂSPUNSURI

1. Niciodată, fiindcă vaporul se ridică odată cu nivelul apei.
2. Stewardesa, care adaugă la parcursul avionului deplasările sale în interiorul aparatului.
3. Veți da fiecărui frate cîte o portocală, iar vărului două. În acest fel el nu a primit mai mult decît CEILALȚI... adică amîndoi. Este, firește, vorba de un joc de cuvinte.
4. Întrebarea care trebuie adresată este: «Ce mi-ar răspunde vecinul dumitale dacă l-aș întreba: drumul pe care te afli duce la Bacău?». Apoi trebuie să faceți exact contrariul celor spuse în răspunsul pe care-l veți primi.
5. Omul a spus: «Voi fi spînzurat». Astfel, el nu putea fi spînzurat, fiindcă în acest caz ar fi spus adevărul, iar spînzurătoarea era pedeapsa pentru o minciună. Totuși el nu putea fi nici decapitat, fiindcă nu spusese adevărul în legătură cu această pedeapsă.
6. El a raționat astfel: frații mei, la fel ca mine, cred că fruntea lor este curată. Cornel rîde de Marinică, dar dacă el ar fi văzut că fruntea mea este curată s-ar fi mirat de veselia lui Marinică, deci el este convins că acesta poate rîde numai de mine. De aici rezultă că și pe mine m-a mînjit unul dintre ei.

7. O grămadă de împărțit la trei, dar logic. Trei excursioniști ajung obosiți la o cabană. Ei roagă pe cabanier să le dea ceva de mîncare, dar acesta le spune că, deocamdată, le poate oferi numai niște mere. Însă pînă să aducă el fructele, călătorii adorm. Fără să-i trezească, cabanierul pune merele pe masă și se retrage.

După cîtva timp, primul excursionist se scoală, numără merele, ia partea care apreciază că-i revine, în mod corect, și se culcă din nou. Al doilea se trezește mai tîrziu, numără fructele pe care le vede, mănîncă partea care i se cuvine și readoarme fără a-i trezi pe ceilalți. Ultimul călător s-a sculat și mai tîrziu, dar a procedat corect ca și cei doi dinaintea lui. Cîte mere au fost în total, la început, dacă după ce a mîncat și cel de al treilea au mai rămas opt bucăți, iar fiecare excursionist a luat exact atît cît socotea că-i revine corect din numărul fructelor pe care le-a găsit?

RĂSPUNS

Dacă au rămas 8 mere, după ce ultimul călător își mîncase partea ce i se cuvenea, înseamnă că 8 reprezintă două treimi din numărul fructelor lăsate de cel de al doilea coechipier, deci 8+4 (ultima treime)=12. Judecînd asemănător, 12 reprezintă două treimi din cît lăsase primul drumeț celui de al doilea, de unde: 12+6=18. Apoi, primul găsise deci: 18+9=27 mere cîte adusese în total cabanierul.

8. *Perspicacitate vizuală.* În fig. 2.50 sînt înscrise numerele de la 1 pînă la 51. Încercați să le găsiți și să le uniți printr-o linie trasată cu creionul, în ordinea lor crescătoare în timp de cel mult două minute.

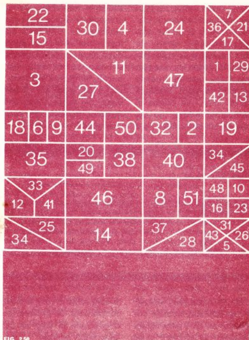


FIG. 2.50

b. Aveți gîndire logică?

Răspundeți la fiecare întrebare și încercați să rezolvați problemele în cel mult trei minute. Cînd terminați, verificați răspunsurile cu cele de mai jos.

1. Doi reprezintă totdeauna 1 plus 1?
2. Un corp solid care nu are nici un unghi este o sferă?
3. Ce număr ar urma logic în seria: 172, 84, 40, 18, ...?
4. Un factor poștal afirmă că într-o zi a urcat pînă la etajul 10 de 5 ori și de 10 ori la etajul 5. Dacă n-ar fi coborît de fiecare dată pînă la parter, ci ar fi urcat mereu, la ce etaj ar fi ajuns?
5. Pe capătul de sus al unui par înalt de 2 m stau trei muște. Deodată zboară toate în direcții diferite exact la ora 16. La cît timp după aceasta se vor găsi ele în același plan?
6. Colecția de litere: A, B, C, X, A, D, L, T, S poate fi considerată ca o mulțime?
7. Următoarele două mulțimi sînt egale? A, B, C, D, X și C, D, X, A, B.
8. Dacă prietenul vostru sosește mereu în întîrziere, înseamnă că veniți mereu mai devreme?
9. Dacă scriem data de 7 iulie 1977 sub forma: 7—7—77, de cîte ori în decursul unui secol scrierea zilei, a lunii și a ultimelor două cifre ale anului se poate face folosind doar una și aceeași cifră?
10. Adunați toate cifrele de la 1 pînă la 9, luate fiecare numai o singură dată, formînd din ele patru numere de cîte două cifre și unul de o singură cifră, astfel încît să obțineți suma 100.

11. Completați cifrele lipsă marcate prin linii din înmulțirea: 108—×—=—801

12. Cineva prăjește gogoși într-un castron în care nu încap decît două bucăți în același timp. După ce prăjește o gogoașă pe una din părți, o întoarce pe cealaltă parte. Prăjirea pe fiecare parte durează 30 secunde. Cu toate acestea, pot fi prăjite trei gogoși în numai 90 de secunde?

13. Cineva călătorește cu trenul. După ce a străbătut jumătate din distanța totală pînă la localitatea unde trebuie să coboare, a adormit și a mers așa pînă cînd a mai rămas de parcurs jumătate din distanța pe care trenul a parcurs-o în timpul cît persoana a dormit. Cînd s-a trezit și-a pus întrebarea: ce parte din distanța totală a parcurs-o dormind?

14. La suprafața unui bazin a apărut o frunză de nufăr. În prima zi ea avea suprafața de 0,6 cm^2. În fiecare zi ea creștea atît încît își dubla suprafața. După 22 de zile frunza a acoperit complet suprafața bazinului. Cîte zile i-au fost necesare pentru a acoperi numai jumătate din suprafața bazinului?

15. Producția industrială este în creștere pentru că așa demonstrează statisticile?

16. Ghindele fagului se coc în luna septembrie?

— * —

Acordați cîte un punct pentru fiecare răspuns corect. Totalizați și apreciați astfel: peste 12 puncte, aveți o gîndire corectă și înțelegere rapidă, eficientă; între 7—12 puncte aveți idei clare și suficientă logică pentru a vă descurca în multe situații, dar este necesar să reflectați mai mult și poate să vă sfătuiți cu cineva cînd vi se ivesc probleme mai subtile. Sub 7 puncte, se pare că manifestați ușurință, pripeală în aprecierea unor fenomene și situații în care sînteți implicat, nu vă gîndiți suficient înainte de a acționa și sînteți, probabil, un om «distrat».

RĂSPUNSURI:

1. Nu; iată una dintre multe alte soluții: 1,5 plus 0,5.
2. Nu; de exemplu para nu e o sferă.
3. 7 fiindcă, începînd cu 84, fiecare număr este jumătatea celui precedent, minus 2.
4. La etajul 100, fiindcă: (5×10=50) plus (10×5=50)=100.
5. Prin oricare trei puncte poate fi dus totdeauna un plan, așa că cele trei muște vor fi în oricare moment în același plan.
6. Nu. Litera A figurează de două ori, iar o mulțime este o colecție în care fiecare element trebuie să figureze o singură dată.
7. Da, deoarece conțin aceleași elemente. Ordinea în care sînt prezentate elementele nu are importanță.
8. Nu; poți veni exact la timpul stabilit.
9. De 13 ori: 1.1.11; 2.2.22; 3.3.33; 4.4.44; 5.5.55; 6.6.66; 7.7.77; 8.8.88; 9.9.99; 11.1.11; 1.11.11; 11.11.11; 22.2.22.
10. Astfel: 15+34+47=98+2=100
11. Lipsește cifra 9. Astfel: 1 089×9=9 801
12. Se așază în castron două gogoși care se prăjesc pe o parte în 30 secunde. Se întoarce o gogoașă, iar a doua se scoate provizoriu. În locul ei se așază a treia. După alte 30 secunde prima va fi prăjită complet, iar a treia pe o parte. Se reintroduce gogoașa a doua și astfel toate trei vor fi prăjite în 90 secunde.

13. Persoana a dormit două treimi din jumătatea întregului drum, deci o treime din întreaga distanță.
14. 21 de zile.
15. Statistica se ia după fenomenele vieții, nu invers.
16. Fagul... nu are ghinde.

16. JOCURI DE PREGĂTIRE PENTRU APĂRAREA PATRIEI

«Iubirea de patrie va învinge totdeauna.»

VERGILIUS

Și prin jocurile de pregătire a pionierilor pentru apărarea patriei se răspunde cerinței prevăzute în *Codul etic al pionierului*, care prevede că «pionierii se pregătesc cu însuflețire pentru a fi gata în orice clipă să participe cu toate puterile lor, cu neînfricare și dîrzenie, la apărarea cuceririlor revoluționare ale poporului.»

Aceste jocuri contribuie la activitățile care urmăresc ca pionierii să se deprindă a cunoaște unele procedee practice necesare pentru a putea îndeplini misiuni de cercetaș și observator, de călăuză pe drumuri și cărări, de a se orienta în teren cu și fără hărți și instrumente, de a ști cum să transporte greutăți și persoane, de a acorda primul ajutor medical etc. Totodată ele servesc și la buna pregătire și dezvoltare fizică, la formarea unor calități fizice și psihice cum sînt: rapiditate, precizie și eficiență în acțiuni executate de unul singur ori în grup. Apoi, prin unele din aceste jocuri pionierii se deprind să-și învingă eventuala teamă de întuneric, de animale, de a trece prin păduri necunoscute sau prin ape etc. Jocurile de acest tip contribuie, deci, la o pregătire generală pentru viață, pentru a ști cum să te descurci în cele mai diferite împrejurări, pentru a învinge greutăți fără să te plîngi.

a. Lupte

La fiecare joc participă numai doi concurenți în vîrstă de peste 10 ani.

1. *Apucă arma!* Pe teren se trasează o linie dreaptă. De o parte și de cealaltă a ei se instalează cei doi luptători. Fiecare ține cu o mînă capătul unei (aceleiași) frînghii groase, lungă de 2 m. În spatele ambilor jucători, la 2,5 m distanță, se află așezat cîte un băț, egal de lung și în aceeași poziție. La semnalul arbitrului, cei doi încep să tragă de frînghie, folosind mîinile, picioarele, corpul, căutînd să ajungă și să apuce arma (bățul) din spatele său. Ori de cîte ori un jucător calcă în spațiul oponentului (dincolo de linie) este penalizat cu 1 punct. Cel care reușește să apuce arma cîștigă 5 puncte. Lupta poate dura cel mult 3 minute, după care arbitrul o întrerupe. În caz de reușită, lupta se reia, după o scurtă pauză, oponenții schimbînd pozițiile între ei. La sfîrșit este declarat învingător cel care a cumulat mai multe puncte. Nu este permisă lupta corp la corp, ci numai tragerea de frînghie.

2. *Lupta cu cureaua.* Ca mai sus, luptătorilor — care stau așezați sprijinindu-se pe genunchi și pe palme — li se trece după gît aceeași